HORS SERIE

VIDEO7

TOUT SUR LES NOUVEAUX JEUX



LES JEUX ELECTRONIQUES
LES CONSOLES ET LES CASSETTES DE JEUX
LES MICRO-ORDINATEURS FAMILIAUX
LES JEUX EDUCATIFS ET MUSICAUX
LES NOUVEAUX JEUX DE SOCIETE
LES JEUX DU FUTUR...

avec la collaboration de MICRO7 le magazine de l'informatique

39 Francs - BELGIQUE: 300 FB

L'EMPIRE PARKER CONTRE-ATTAQUE.

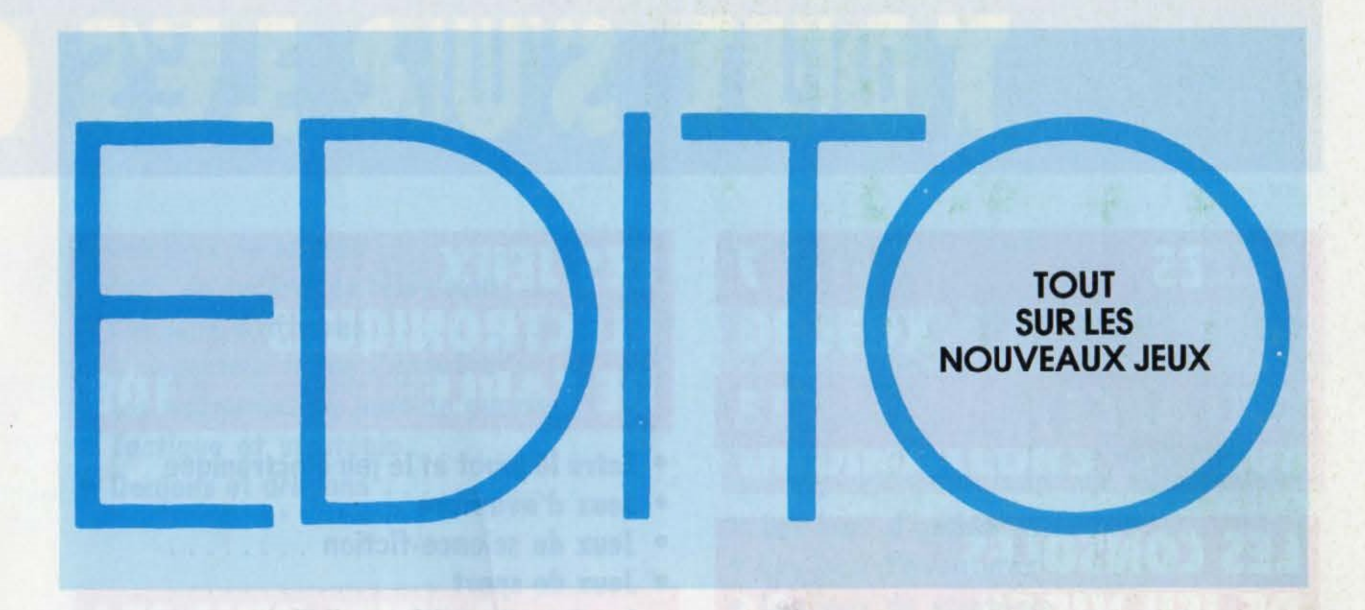
Parker ne cesse d'agrandir l'univers des jeux vidéo. Déjà huit cassettes sont en vente : Frogger®, Tutankham®, L'empire contre-attaque®, Spider Man®, Amidar®, Reactor®... Dans les tout prochains mois, 10 nouveaux jeux vidéo sont prévus : Q Bert®, Popeye®, Super Cobra®, Return of Jedi®, Action Force®, Lord of the Rings®..., les héros du grand écran, des bandes dessinées et les jeux d'arcades les plus en vogue. Suivez de près le marché des jeux vidéo. Parker contre-attaque et la Force est avec lui. Les jeux vidéo Parker sont distribués par Miro-Meccano.





BAZAINE/DFS

LES CASSETTES PARKER DETESTENT VOUS LAISSER GAGNER.



Rédaction et Publicité
5, rue du Commandant-Pilot
92522 Neuilly Cedex.
Tél. 738.43.21

Directeur de la rédaction
Éric Vincent

Rédacteur en chef
Olivier Chazoule

Secrétariat de rédaction
Liliane Donval
Jean-François Ruiz

Direction artistique
Jean-François Puthod

Maquette
Jean-Pierre Malaveau
assisté de Jean-Marc Gasnot
et Sylvie Lesaulnier

Direction de la photo
Jean Georgieff

Secrétariat
Françoise Pouget et
Christine Duchêne

Ont collaboré à ce numéro
Rémi Hovasse, Jean Lambert, Valérie Mabille
Laura Pavone, Bertrand Ravel et Marie de Villefranche (photos)

Publicité
Coralie Corrion (tél. 738.43.21)

Imprimerie
Avenir Graphique (Torcy - France)

Distribution
N.M.P.P.

Commission paritaire
N° 64022

Groupe Loisirs
Édité par SEDEP S.A.
Télex Sedepsa 614242 F

Directeur de la publication
Éric Vincent

Gloutons, monstres terrifiants et dragons sans pitié passionnent désormais l'Europe comme ils ont conquis l'Amérique depuis la fin des années soixante-dix.

Des jeux d'arcades aux jeux de table en passant par les ordinateurs d'échecs, les consoles de jeu vidéo et les micro-ordinateurs, c'est un véritable raz-de-marée. Tout le monde est touché. Les plus jeunes d'abord, mais aussi les pères de famille qui y voient le train électrique des années quatre-vingts, et même les femmes qui étaient jusqu'ici réticentes devant ces jeux aux thèmes trop violents.

Phénomène de société, marché économique fantastique (on vendra pour plus de 7 milliards de dollars de jeux vidéo et micro-ordinateurs en 1984 en Europe, au Japon et aux États-Unis), le public est à la fois fasciné et débordé.

Comment s'y retrouver dans cet amas de standards incompatibles les uns avec les autres ? Faut-il acheter une console ou un micro-ordinateur ? Et à quel prix ? Qu'est-ce qui prouve que les jeux d'aujourd'hui seront les jeux de demain ? Quelles cassettes sont les plus intéressantes ou les plus suivies ?

La réponse à ces questions et à des dizaines d'autres se trouve dans ce super guide que nous avons voulu complet, clair et à la pointe de la nouveauté. C'est le premier ouvrage du genre qui soit exhaustif, très illustré (plus de 700 photos !), truffé de tableaux comparatifs, de tests de tous les produits, d'indications de prix, etc.

Des arcades de New York à celles de Los Angeles, du Consumer Electronic Show de Chicago au Marché International des Jeux Vidéo et de l'Informatique Individuelle de Cannes, en passant par la Silicon Valley et le Sicob, nous avons traqué toutes les nouveautés pour vous.

Ce qui se prépare est tout simplement fantastique : jeux en trois dimensions, reconnaisseurs de parole permettant de parler directement à son ordinateur sans passer par un clavier ni un quelconque langage informatique, robots domestiques dociles et sympathiques, mais très utiles et remarquablement intelligents, micro-processeurs révolutionnaires, jeux d'aventures sur vidéodisque plus proches du dessin animé que du jeu vidéo, cinéma électronique, pizzérias-parcs d'attractions, crayons magiques et ateliers de dessin électronique accessibles à tous, petits génies créateurs de jeux et milliardaires de seize ans... Une vitalité qui témoigne non seulement de la bonne santé de l'électronique de loisirs, mais surtout de sa capacité à nous faire rêver et à nous plonger dans l'univers du futur tout en nous distrayant. Voici donc 260 pages à votre service pour tout connaître sur ces nouveaux jeux qui prennent désormais une place — quasi irréversible — à côté de votre téléviseur. Mais laissons la parole aux écrans et aux consoles ! Et entrez avec nous dans le monde des jeux électroniques !

Olivier Chazoule

TOUT SUR LES N

OUVEAUX JEUX

LES ÉTOILES DES TESTS

Nous avons testé tous les jeux et pour faciliter votre choix nous les avons notés avec des étoiles.

Médiocre	*
Banal	**
Assez bon	***
Très bon	****
Excellent	*****

Allumettes en vente dans les bureaux de tabac.

PALL MALL
ALLUMETTES
IN HOC SIGNO VINCES
AD ASTRA
PER ASPERA
"WHEREVER PARTICULAR
PEOPLE CONGREGATE"

Alice.

PALL MALL FILTRE.
AMERICAN
TOBACCO COMPANY.

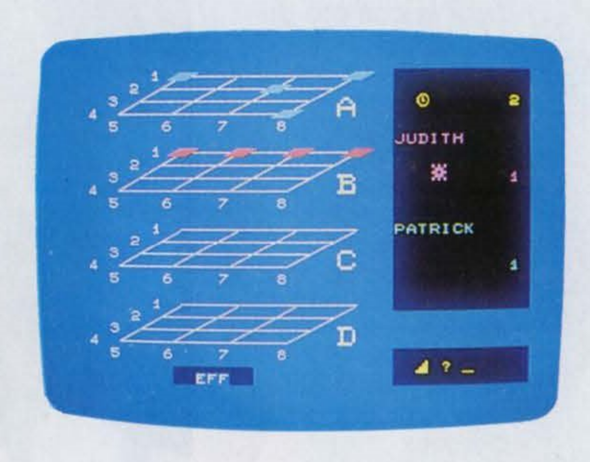


La maison de la micro

C'est au cœur du Quartier Latin que Hachette Micro-Informatique a ouvert les portes de sa boutique. On y trouve plus de 22 marques et près de 30 micro-ordinateurs présentés au grand public dans un but d'information, puis d'initiation, et enfin de conseil pour l'achat d'un appareil.

Plus de 500 logiciels y sont d'ores et déjà disponibles. Un rayon de livres et de revues complète l'information. Beaucoup d'ouvrages également pour les néophytes (« Comment jouer avec son ordinateur », « Guide pratique du Basic », etc.) et pour les initiés (« La pratique de l'Apple II », « Programmez en Pascal », etc.)

Enfin les mordus trouveront toutes les nouveautés en avant-première (logiciels, micro, périphériques, etc.)
Hachette Micro-informatique,
24, bd Saint-Michel,
75006 Paris.



Sondage Vectrex/Sofres

Selon l'enquête réalisée en juin 1983 par la Sofres pour la société Vectrex, 98 % des parents seraient d'accord pour se passer de la télévision. Et, ce qui est plus grave, 63 % ont déclaré être gênés par les jeux vidéo.

La solution est-elle de posséder un second téléviseur ? Oui, répondent 77 % de ces mêmes parents.

C'est une vague de réponse qui apporte de l'eau au moulin des fabricants qui proposent des moniteurs incorporés aux consoles. Mais cela signifie également qu'on s'oriente vers la création d'une pièce indépendante dans chaque foyer, réservée aux loisirs électroniques, avec un téléviseur consacré à cet usage.

L'école de Vifi-Nathan

Depuis un an, la gamme de logiciels Vifi-Nathan pour le TO 7 Thomson s'est bien étoffée. C'est toujours une politique de jeux éducatifs qui domine. On trouve à la fois des jeux pour apprendre à compter (l'ordinateur séduit les plus jeunes), à construire des mots, à gérer son alimentation (avec un programme diététique), à apprendre l'allemand ou encore à s'initier au langage Basic, à dessiner sur l'écran grâce au crayon magique et à apprendre le solfège.

Du pain sur la planche pour ceux qui aiment s'amuser en apprenant !



L'espace du futur

L'Espace Opéra va bientôt (fin janvier si tout va bien) ouvrir ses portes. Sur l'ancien emplacement du Drugstore, 7 000 m² sont en train d'être aménagés de façon révolutionnaire. Une architecture résolument moderne servira de décor aux différentes zones.
Côté informations, un écran sera placé à chaque porte pour les messages internes, alors qu'au cœur de l'espace, un écran géant diffusera des nouvelles dans tous les domaines. Est prévue également une très importante partie commerciale constituée par plusieurs zones : compact-disc, mini-électronique (gadgets), cassettes audio, micro-informatique et vidéo (le vidéoclub propose 2 000 titres au départ). On trouvera aussi des librairies spécialisées ou non, des restaurants, un tabac et une quantité de boutiques originales.

Un marché de 7 milliards de dollars

Le montant des ventes des jeux vidéo et des micro-ordinateurs atteindra les 5 milliards de dollars en 1984 sur les marchés américain et européen ! C'est le résultat d'une étude récente réalisée par Intelligent Electronics pour le compte du Mijid (le Marché international des jeux vidéo et de l'informatique individuelle et domestique).
Si on tient compte des prévisions concernant le Japon, on arrive à un chiffre d'affaires total de 7 milliards de dollars. Et encore, cette étude ne rend pas compte des jeux électroniques de café et des jouets électroniques !
Voilà de quoi enthousiasmer les plus sceptiques.



Championnat de France Enduro

Le grand concours Enduro est organisé par Activision dans le cadre du lancement de ce nouveau jeu vidéo compatible sur le VCS Atari. Il suffit pour y participer de s'entraîner longuement devant son téléviseur pour réaliser le meilleur score. Pour donner une preuve tangible de ses exploits, il faut ensuite photographier l'écran de la victoire. La photo doit être déposée chez votre revendeur habituel, dans une urne spécialement prévue à cet effet.
Le premier prix est un voyage pour deux personnes pour assister à l'arrivée de la course Paris-Dakar en janvier 84. Les dix-neuf autres gagnants recevront toutes les cassettes Activision à paraître au cours de l'année 1984. Bonne chance à tous !



Concours Mattel-Electron

Mattel et la boutique Electron organisent un super concours de tennis sur téléviseur. Les Yannick Noah en herbe vont disputer les matchs de leur vie par joysticks interposés.
Les qualifications pour la région Paris-Ile-de-France ont commencé le 15 octobre. Sur 128 joueurs retenus 4 seulement seront sélectionnés pour les demi-finales. Six régions participent au concours : Toulon, Bordeaux, Nantes, Lille, Nancy et Lyon. Des 64 joueurs retenus par région, 4 iront jusqu'à la demi-finale.
Quant à la finale, c'est à Roland-Garros qu'elle aura lieu. Juste avant les Internationaux de France !

Golem : le sourire en plus

Non, ce n'est pas celui que vous pensez. C'est un nouveau magasin qui propose à la fois des mini-jeux électroniques à cristaux liquides et l'ordinateur Lynx avec ses périphériques. Le mot d'ordre est « accueil avec le sourire », et conseils concernant les produits.

Nous y sommes allés et c'est vrai. Mais si on ne vous souriait pas, n'hésitez pas à nous prévenir, nous irions les chatouiller. A signaler aussi la sortie prochaine de la revue « L'œil de Lynx » (30 pages), qui s'adressera aux passionnés des



fauves, tous les trimestres, pour un abonnement de 120 francs par an. Golem, 101, boulevard Haussmann, 75008 Paris.

Le challenge Parker

Le grand challenge Parker vient de commencer en France comme dans plusieurs pays d'Europe (Allemagne, Angleterre, Hollande et Espagne) pour les 8-18 ans.

Pour participer, il faut adorer les jeux vidéo bien entendu, mais aussi se procurer un bulletin de participation auprès de son revendeur habituel ou de Parker-Miro-Meccano. 118, 130, avenue Jean-Jaurès, 75019 Paris.

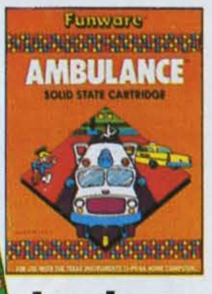
Il faut ensuite y inscrire le meilleur score obtenu pour chacune des 4 cassettes suivantes :
- Q Bert
- Popeye
- Frogger
- Super Cobra...

sur l'un des trois systèmes suivants : Atari, Intellevision ou Philips. On peut envoyer autant de bulletins de participation que l'on veut. Mais attention : tout doit être terminé avant le 31 décembre 1983, le cachet de la poste faisant foi.

Les 84 joueurs ayant obtenu les meilleurs scores sur l'une des 4 cassettes (quel que soit le système) participeront à la finale en février 1984 à Paris. Il y aura donc 12 participants par région : Paris, Lyon, Lille, Rennes, Marseille, Strasbourg et Bordeaux.

Tous les finalistes recevront une collection de cassettes Parker. Les 12 meilleurs auront un ordinateur de jeu, les 3 meilleurs des 12 finalistes, un ordinateur domestique, enfin le champion européen,





un voyage aux États-Unis de 10 jours pour trois personnes.

L'offensive Ariosoft

C'est nouveau, ça s'appelle Ariosoft. C'est toute une ligne de jeux pour micro-ordinateurs Commodore Vic 20, Commodore 64 et Atari 400/800. Pour les connaisseurs, on signalera que ces jeux sont ceux des collections américaines Synapse, Creative Software et Broderbund.

En vedette Protector, Fort Apocalypse, Choplifter, Necromancer et Save New York.

Le Jeu électronique

Une boutique exclusivement tournée vers les jeux électroniques et vidéo ! Le Jeu électronique a ouvert ses portes, il y a huit mois, et propose déjà une gamme très étendue.

Consoles, cassettes, mini-jeux et jeux de table, plus de 700 titres sont disponibles. Sans complexe, la boutique est tournée vers les loisirs électroniques et ne cherche pas à faire du culturel bon marché. Ni les bip-bip vengeurs, ni les cris intempestifs de monstres de l'espace, ni les déchirements sonores déclenchés par les lasers ne viennent à bout de la patience des rois du Jeu électronique.
Le Jeu électronique, 35, rue Saint-Lazare, 75009 Paris. Tél. 874.43.20.



205. UN SACRÉ NUMÉRO.



Toutes les gammes chez Nuggets

Dans le droit fil des six premiers magasins de la chaîne (Caen, Rennes, Nantes, Bordeaux, Parly 2 et Aix-en-Provence), Nuggets ouvre ses portes à Rouen sur une surface de plus de 300 m². On y trouvera bien sûr toute la gamme des produits proposés habituellement (disques variétés, avant-premières, variétés internationales, compact-disc, etc.), mais aussi, et surtout pour les fanas de jeux vidéo, toute une gamme de consoles, cassettes, micro-ordinateurs familiaux, programmes de jeu, etc. Également des jeux à cristaux liquides, type Donkey Kong et des jeux pour enfants.

Aussi, un vidéoclub possédant une gamme de cassettes très étendue, et en particulier toutes les nouveautés, complètera ce rayon de loisirs du futur.

Mais ce n'est pas tout car des clubs seront créés, qui organiseront concerts, débats et réunions.

Nuggets,
59, rue du Gros-Horloge à Rouen.
Ouvert depuis le 3 novembre 1983.





Les nouveaux monstres

Depuis que John Spilsbury, cartographe londonien, a inventé le premier puzzle en 1760, les petits bouts de carton ont bien évolué.

Aux joueurs qui se contentaient de 100 pièces (ou de 500 pièces pour les plus courageux) on proposa très vite des puzzles de 1 500 pièces et même de 2 000. Les plus habiles pensaient alors en avoir fini avec l'inflation du morcellement.

C'était compter sans les nouvelles lignes de produits de Nathan et Schmidt International qui lancent sans complexes sur le marché des puzzles de 6 000 pièces !

Mais c'était surtout compter sans le plus grand puzzle du monde, édité par Ravensburger, un monstre de 12 000 pièces. Vous avez bien lu : 12 000 pièces !

JI 21 sur toute la ligne

Après les mini-jeux à cristaux liquides, JI 21 se lance dans les jeux de table fluorescents et propose d'ores et déjà une ligne de jeux performante.

On retrouve en particulier un Mario's pas si différent que ça des jeux d'arcades. En fait, le système à diodes luminescentes est amélioré par le placement d'un écran-loupe entre les yeux du joueur et le tableau où se déroule le jeu. Le visuel (en couleurs) est agrandi et les gestes des personnages beaucoup plus coulés que dans les tables-top classiques. Une très grande réussite qui annonce d'autres jeux tout aussi passionnants.

Allô... Electron

Pour les obsédés des jeux vidéo, la boutique Electron a mis au point un répondeur téléphonique qui permet d'interroger à n'importe quel moment le magasin pour connaître les nouveautés. Vous pouvez appeler au beau milieu de la nuit car il fonctionne sans interruption. Pour ceux qui n'habitent pas dans la région parisienne, il y a même la possibilité de téléphoner gratuitement (grâce au merveilleux système de la « ligne verte »).

Autre attraction de la boutique : chaque semaine, trois cassettes de jeu sont en promotion et les clients jettent un dé sur une piste pour



déterminer le montant de la réduction.

Ah oui, encore une chose, la boutique est ouverte sans interruption jusqu'à 22 h au mois de décembre, ainsi que les dimanches.

Électron, 117, avenue de Villiers, 75017 Paris. Tél. 766.11.77. Ligne verte : 16 (05) 41.65.55.

EXCELLENCE is INTERNATIONAL

Vente Directe 475 F

195 F à la commande crédit gratuit

Diamètre du cadran : homme : 24 mm, femme : 19 mm

Photographiées à bord de l'Unijet, prestigieux avion d'affaires. Un cadre à la mesure de la montre ORION. Un design nouveau, sûr et audacieux. *Une ligne pure et continue du boîtier au bracelet.*

Le boîtier, bloc de métal sculpté, chromé. Des rayures franches, ciselées, rehaussées d'un entourage fin. *Bref, une montre réussie.*

Un style de montre habituellement vendu à plus de 1 000 F. Cependant, grâce à notre système de vente directe nous pouvons vous proposer ce modèle au prix de 475 F. *Un prix sans intermédiaire, un prix vente directe* Hitech.

Et après le plaisir de recevoir, ne manquez pas le plaisir d'offrir. Commandez 2 montres et économisez 80 F.

design

La montre ORION : Classique... et pourtant, à la fois sportive et raffinée.

Un design pur, d'un style élancé. Boîtier et bracelet carénés. Et bien entendu, un bon design ne néglige jamais les détails : aiguilles facettés, remontoir encastré serti d'une pierre noire de synthèse. *Un design sûr.*

RÉALISATION

Une montre SWISS MADE. Un boîtier plat chromé. Verre minéral anti-rayures. Bracelet bicolore strié, très souple, réglable sans difficulté au millimètre près. Son mouvement à quartz admet une variation de quelques secondes par mois, pas plus. La pile assure un fonctionnement de 2 à 3 ans.

SUISSE

Toutefois, pour vous, la meilleure preuve, la preuve indéniable de la qualité de cette montre, c'est un essai à votre poignet. Jugez-la sans obligation. Comparez notre prix. Et si vous n'êtes pas persuadé que cette montre vaut presque deux fois le prix Hitech, renvoyez-la, dans les 15 jours, et nous vous retournerons votre paiement sans aucune discussion.

Remplissez, tout simplement le coupon ci-dessous. Votre montre vous parviendra dans son écrin de présentation avec une garantie d'un an.

ORION : *l'excellence est internationale.*

COUPON RÉPONSE ACHAT DIRECT

à retourner à **Hitech, Dept PHOR1, 9 rue Du Guesclin, 75737 Paris cedex 15**

Veuillez me faire parvenir ________ montre(s) du modèle :

Modèle homme ☐ Modèle femme ☐ Offre spéciale de 2 montres ☐

☐ Au comptant : **modèle homme ou femme** ; 475 F + 15 F de frais d'envoi, soit prix total 490 F. **Offre spéciale de 2 montres** ; 870 F + 20 F de frais d'envoi, soit prix total 890 F.

☐ Crédit : **modèle homme ou femme** ; 195 F + 15 F de frais d'envoi, soit 210 F à la commande puis 2 mensualités de 140 F, soit prix total 490 F. Offre spéciale uniquement au comptant.

(Hitech se réserve le droit d'accorder le crédit)

Je joins mon chèque/mandat-lettre payable à Hitech de ________ F ou débitez ma carte de crédit : ☐ American Express ☐ Diners Club ☐ Carte Bleue

Ma signature faisant foi : ________

Date d'expiration de ma carte de crédit : ________

Nom : ________ Prénom : ________

N° : ____ Rue : ________

Ville : ________

Code postal : ________







La boutique Sideg

La vidéo informatisée

Quand l'informatique rejoint la vidéo, cela s'appelle JVL et c'est la possibilité pour les professionnels des vidéoclubs et sans doute bientôt des boutiques spécialisées dans le jeu électronique de se retrouver dans l'interminable liste des titres disponibles.

Pour un abonnement mensuel égal au prix d'une vidéocassette enregistrée, cette banque de données, est spécialement étudiée pour les grandes surfaces, vidéoclubs, groupes de presse, distributeurs et franchisés. Présentée sous la forme d'un listing, l'information est traitée selon le choix de l'utilisateur, et classée par titres, genres, réalisations, ou interprètes.

De quoi satisfaire bien des utilisateurs paralysés par le classement de fichiers poussiéreux !

JVL Division informatique, Monceau Commercial Building, 38, rue de Lisbonne, 75008 Paris. Tél. 563.03.10.

Commodore plus commode

Dernière minute : Le Commodore 64 et le Vic 20 sont désormais disponibles en Sécam modulé version intégrée. Il suffit de les brancher sur la prise antenne et ça marche, en couleur, et sans problème avec la prise péritélévision.

Des jeux venus du froid

La société JLB vient de signer un accord avec les jouets Brio (firme suédoise) pour les distribuer en France.

On y trouve des jeux pour les plus petits mais aussi des jeux de société, notamment un labyrinthe à tableau mobile où une bille en acier se déplace conformément (ou non !) aux impulsions que vous lui donnez à l'aide de deux leviers (200 F environ), ainsi qu'un jeu d'Échecs chinois (340 F environ), et un Tic Tac Toc magnétique (30 F environ).

La mine Cetelec

Une vraie mine pour les enragés de micro-informatique : le catalogue Cetelec. Il propose des centaines de logiciels pour Apple et, en particulier, des programmes de jeu inspirés des meilleures réalisations d'arcades.

Jeux de stratégie, wargames, jeux de réflexes et d'action, jeux de réflexion et de sport, rien n'est laissé au hasard.

On trouve aussi beaucoup de jeux pour le TI 99 de Texas, le VIC 20, le Commodore 64, l'Atari 400/800 et l'IBM PC.

Cetelec. 19-21, avenue Joffre, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. 841.04.22.

Vive Sideg

Sideg persiste et signe dans la micro-informatique de loisirs. Fondé en 1989 c'est un des pionniers de la micro-informatique en France. On y trouve plus de 1 000 logiciels dont 800 jeux (adresse, arcades, rôles et aventure, stratégie et réflexion, wargames, éducatifs et d'échecs) référencés dans un guide pratique pour l'acheteur.

Apple II ou IIe, Vic 20, Commodore 64, Tandy-TRS 80, Vidéo-Génie et Atari tiennent le haut du pavé.

Sideg, c'est deux boutiques :
170, rue Saint Charles, 75015 Paris. Tél. 557.79.12.
125, rue Legendre, 75017 Paris. Tél. 627.12.43.
Un trésor pour les mordus, mais aussi pour les débutants.

L'Amérique chez Microvidéo

Microvidéo est une boutique et un club où les passionnés trouveront des nouveautés importées



directement des États-Unis.

On peut notamment louer des cassettes et des consoles de jeux vidéo pour plusieurs jours. Si on décide d'acheter après essai, le prix de la location est soustrait du prix de vente.

Microvidéo, 8, rue de Valenciennes, 75010 Paris. Tél. 201.24.30.

VIDÉO-JEUX

RIVER RAID®

POUR ATARI® V.C.S.- ATARI® 400
ET BIENTOT MATTEL INTELLI VISION

Le cockpit à peine refermé, les réacteurs arrachent en hurlant votre chasseur supersonique.

Les canons de bord se déchaînent, le pouce écrasé sur la commande de feu, vous suivez la voie ouverte par vos missiles...

Votre mission : Détruire les ponts, principaux axes de communication de votre ennemi.

Partout des hélicoptères armés tombent en vrille, des navires explosent, des chasseurs acharnés à vous détruire surgissent.

Le danger vous cerne, la panne d'essence vous guette, et pourtant il faut passer.

RIVER RAID®, la rivière infernale, le plaisir ou la mort, tous les soirs sur votre petit écran.

ACTIVISION
RIVER RAID
INTERNATIONAL EDITION
VIDEO GAME CARTRIDGE
CARTOUCHE DE JEU VIDEO TELE SPIEL KASSETTE
VIDEO GIUOCO CASSETTE DE VIDEOJUEGO
FOR USE WITH THE
A UTILISER AVEC ABSPIELBAR AUF DEM
DA USARE CON PARA USAR CON EL
ATARI® VIDEO COMPUTER SYSTEM

ACTIVISION®

RCA VIDEO JEUX VIDEO-JEUX pour ordinateur de jeux ATARI®
DISTRIBUTEUR EXCLUSIF

Bon pour en savoir plus sur le Club Activision.
Nom ______ Prénom ______
Adresse ______

A renvoyer à : RCA vidéo jeux
rue de Croix-Boisselière
91420 MORANGIS



Le Sord M 23 tous usages

Gepsi, distributeur exclusif Sord, a annoncé, pour la première fois au Sicob, la sortie du Sord M 23 portable (appelé également Mark 1).

Il se caractérise par :
• Deux mini disquettes rigides 3 pouces 1/2 de 290 Ko chacune.
• Un dispositif d'affichage à cristaux liquides de 8 lignes de 80 caractères.
• Un transport aisé grâce à l'épaisseur réduite et au poids (5,5 kg).

L'unité centrale est constituée :
• D'un microprocesseur Zilog 80 a avec une horloge à 4 MHz.
• 128 k octects de mémoire RAM.
• Une horloge à 4 canaux.

Cet ensemble donne à l'unité centrale la puissance requise pour une large gamme d'applications.
Gepsi, Z.I. 7, rue Marcelin-Berthelot, 92160 Antony.

Les enfants du jeu vidéo

CBS Electronics et la Fnac ont réalisé une grande enquête, avec le concours de la Sofres, auprès de 250 jeunes de 7 à 14 ans. Ces derniers ont été interviewés après une demi-heure de jeu à la Fnac-Forum des Halles.

Si le résultat est largement favorable aux jeux vidéo (ils suscitent l'enthousiasme), on y voit la confirmation d'un certain nombre de tendances déjà observées par les utilisateurs.

On constate par exemple que la motivation principale est de réussir des performances inégalées dans des situations les plus difficiles possible, pour se montrer actif et puissant. Ce qui plaît le moins, en revanche, est l'échec, la difficulté excessive et la répétition qui est source d'ennui.

Enfin, on trouve dans l'enquête la confirmation du caractère largement masculin des jeux vidéo, qui sont un peu négligés par les filles, peu concernées jusqu'ici par les batailles sauvages.

Les hôtesses de Starcom

Au centre commercial des Quatre-Temps à la Défense (près de Paris), la boutique de jeux vidéo Starcom se prépare pour les fêtes de fin d'année. Des jeux vidéo aux jeux de table en passant par les mini-jeux à cristaux liquides, les jeux-montres et les jeux-calculatrices, on y trouve tout sur les jeux électroniques.

Des hôtesses de CBS, Philips, Atari et Vectrex présentent les produits. Et malgré les rivalités commerciales, elles ne se battent pas !

20 présentoirs de jeux, toutes les nouveautés, c'est Noël !





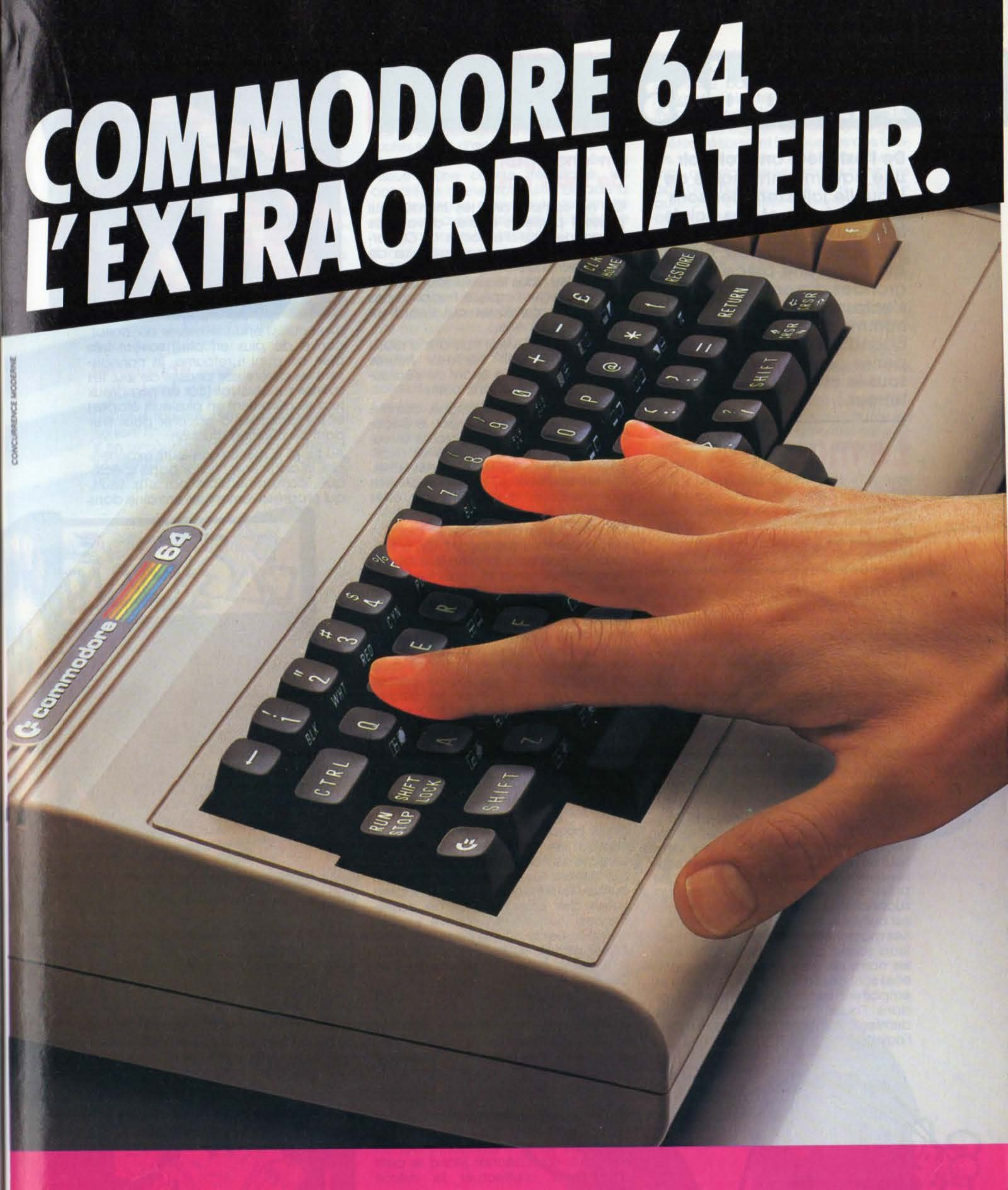
Remise des prix Vidéor

Les prix Vidéor 1983 ont été remis au Mijid, à Cannes, le mercredi 5 octobre, en présence des représentants de la presse, par Jean-Claude Bourret.

Le jury comprenait des journalistes de la presse spécialisée de l'audiovisuel, des jeux et micro-ordinateurs.

Le prix de la meilleure console de jeux vidéo et celui de la meilleure cassette ont été décernés à la console Coleco et à la cassette Zaxxon de la société CBS Electronics représentée par le PDG d'Idéal Loisirs (filiale de CBS), Bernard Farkas.

Le prix du meilleur ordinateur familial a été attribué à l'Oric 1 représenté par Denis Taieb, directeur d'Oric France.



L'effet 64 ! Découvrez-le à la maison ou au bureau... Puissance de traitement et capacité de mémoire, animation graphique, synthétiseur musical, richesse des extensions, SECAM intégré en option, éventail de logiciels familiaux et professionnels. A ce prix, aucun micro-ordinateur n'offre autant de possibilités !

Extraordinaire :

2 990 F.

Prix public conseillé.

commodore

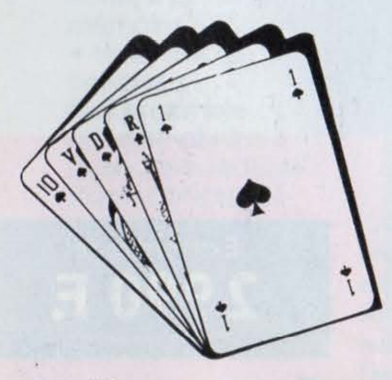
Arcades

De l'extérieur on croit voir une caverne inhumaine de laquelle jaillissent des sons électroniques et des éclats lumineux agressifs. En se rapprochant un peu, on découvre une pièce de grandes dimensions où s'entassent pêle-mêle hommes et machines. Mais quand on entre, on ne pense plus à rien. On tombe sous le charme... ou sous la terreur !

Le must des jeux électroniques

En France, le mot d'arcades n'a pas d'autre signification que celle de désigner les passages abrités devant les vitrines des grands magasins. Aux États-Unis, c'est tout à fait autre chose. Les Arcades sont devenues le lieu privilégié des loisirs pour la jeunesse. C'est en effet dans ces endroits qu'on trouve les fantastiques appareils électroniques, les pièges à « quarters » (pièces de monnaie valant un 1/4 de dollar), en deux mots, les jeux vidéo.

Depuis un peu moins de dix ans, ces temples des loisirs sur écran font la joie des teenagers et celle des exploitants, fabricants et distributeurs. On y joue à la sortie de l'école, avant l'école, entre deux cours. On y vient seul ou en groupe, on établit des scores avec infiniment de peine et on les pulvérise le lendemain ! Des concours succèdent aux tournois. Le roi du jour est oublié le lendemain. Car, si certaines machines enregistrent les dix meilleurs scores de la journée, ainsi que les noms de ceux qui les établissent, elles sont débranchées tous les soirs et emportent les lauriers de leurs héros dans l'oubli. Et inlassablement ces derniers remettent, sur le métier, l'ouvrage.



Un champion de seize ans

On ne compte plus les mordus qui passent plusieurs heures devant les écrans des jeux d'arcades. Un Californien de seize ans a passé plus de seize heures devant le célèbre Defender, un jeu dans lequel il faut absolument protéger l'espèce humaine des explosions atomiques qui s'abattent sans cesse sur elle.

Un étudiant de vingt-trois ans a réussi l'exploit de tenir trente-six heures devant la machine avant de s'écrouler. Mais le record était battu !

En France, l'incendie gagne, comme se répandent le hamburger, le Coca-Cola, le walkman ou les patins à roulettes. Les salles d'arcades se multiplient dans toutes les grandes villes, sur les boulevards, près des centres commerciaux, à la lisière des cités universitaires.

On y rencontre des jeunes en blouson noir à l'air peu menaçant. On a toujours un peu peur la première fois en se disant qu'on va se faire détrousser entre deux éclairs électroniques et puis on s'aperçoit très vite que le public est beaucoup plus varié qu'il n'y paraît, que les blousons de cuir sont souvent portés par des jeunes gens bon chic - bon genre et qu'à certaines heures, les jeunes cadres dynamiques (mais aussi les cadres moins jeunes et plus dynamiques du tout) collent leurs costumes trois pièces contre les machines électroniques avec autant de ferveur. Sur les Champs-Élysées, par exemple, il faut voir l'affluence du public devant les derniers arrivages de Chicago ou de Hong-Kong.

On se bouscule autour de Berzerk (un combat de robots), l'une des vingt versions de Pac Man (le glouton jaune qui dévore les fantômes) ou encore autour des vestiges désormais sophistiqués des premiers jeux de casse-briques. Plus loin, on s'active sur Qix, on fait sa petite guerre personnelle sur **Armor attack** ou **Battlezone.** Dans le fond de la pièce, les inconditionnels des **Space invaders** et des **Galaxians** tentent désespérément d'empêcher les terribles envahisseurs de l'espace d'envahir une planète Terre, décidément très convoitée.

Mais il ne faut pas oublier non plus les grenouilles de **Frogger** que les méchantes automobiles veulent réduire en bouillie, ou le terrible Donkey Kong qui ne se lasse jamais, suivant les versions, d'essayer de gravir un terrain semé d'embûches ou, au contraire, d'empêcher Mario le petit charpentier d'effectuer le même parcours.

Frogger, la grenouille qui grouille

Tout cela est très embrouillé vu de l'extérieur, mais les initiés (et on en rencontre de plus en plus) savent très bien de quoi il retourne. Ils connaissent les différentes phases de jeu, les scènes successives (car de nombreux jeux se déroulent en plusieurs étapes) et les tactiques à adopter pour tirer parti de chaque situation.



Au fur et à mesure de leurs expériences, ils acquièrent un langage spécifique, compréhensible par eux seuls, qui progressivement les entraîne dans



un monde magique, turbulent et excessif. Après deux ou trois heures de jeu intensif, ils ressortent dans la rue avec au moins deux caractéristiques qui les différencient des autres passants : le portefeuille allégé et les yeux écarquillés. Certains sont même animés de tics nerveux, voire de balbutiements incompréhensibles, mais c'est heureusement assez rare.

Il existe une bonne raison à cela : ils ont vécu, l'espace de quelques minutes, ce qu'aucun autre être humain n'a vécu. Ils ont combattu dans l'espace, vaincu des civilisations intergalactiques et, cependant, personne ne les félicite. Ils n'ont pas une bonne note pour la peine, ou une augmentation, ou seulement une poignée de main. Ils sont « out » !

Un monde magique, turbulent et excessif

Les plus raisonnables en apparence ne sont finalement pas mieux lotis. Car si on se contente de conduire une voiture imaginaire sur un écran vidéo, on risque d'être aussi déphasé au bout du compte, que si l'on s'était promené dans l'espace infini. Que ce soit sur Night driver, dans lequel l'automobiliste est confronté à la plus redoutable conduite de nuit de sa vie, ou dans Pole position, où il doit se livrer à toutes sortes d'acrobaties pour atteindre le premier la ligne d'arrivée, à l'issue d'une course frénétique, les conditions d'une tranquille balade à la campagne avec toute la famille dans une automobile sans histoire ne sont pas vraiment recréées.

Il faut encore moins se fier aux histoires simples en apparence, telles que contes pour enfants ou histoires d'animaux aux allures inoffensives. On tombe ainsi sur des pingouins traqués qui ne survivent qu'en écrasant leurs poursuivants avec des cubes de glace. Ou bien des petits cochons qui, pour fuir le loup, trouvent des solutions effrayantes.

Les jeux d'arcades naviguent toujours entre le rêve et la réalité. On a beau se pincer pour revenir à une réalité plus rassurante, on est vite repris par la fièvre et par le stress du tube cathodique, par les sons stridents ou apocalyptiques et par l'envie de remettre une pièce dans la machine « parce que cette fois, on va faire des étincelles ».

Le stress du tube cathodique

L'épidémie s'est si bien répandue que désormais les jeux d'arcades se trouvent même en dehors des arcades. Ils ont remplacé les bons vieux flippers hors d'usage, balayés par le raz de marée, malgré de vigoureuses tentatives d'électronisation. Dans tous les cafés du commerce, dans les arrière-salles de bar, ils concurrencent les jackpots électroniques, désormais théoriquement interdits. Dans les discothèques également les jeunes gens préfèrent souvent les Guerres des étoiles, les aventures de Tron ou Superman aux danses épuisantes rythmées par des haut-parleurs sans âme. A quoi bon s'épuiser à danser le rock quand une légère pression du doigt vous catapulte sur le terrain mouvementé de Moon patrol ou même dans un monde en trois dimensions où le relief est recréé par l'utilisation d'un procédé révolutionnaire ?

Dans les clubs de sport, à la place du juke box, on trouve les machines d'arcades. On peut ainsi jouer au tennis, au football ou boxer sans dépenser son énergie, sans transpirer, sans perdre son souffle ni son sourire.

Dans les gares, et bientôt peut-être — comme aux États-Unis — dans les aéroports, le joueur potentiel est sollicité au moindre quart d'heure de liberté.

Dans les motels américains et même dans certains hôtels, des pièces sont réservées aux jeux électroniques pour la plus grande tranquillité des parents, mais aussi pour le repos des businessmen en rupture de congrès ou de réunions de travail. Une partie de Super cobra permet d'oublier la morosité du marché et les traces de la comptabilité.

Dans les gares et les aéroports, et même dans les motels

Toutes les sources d'inspiration sont bonnes, et en particulier les films fantastiques qui ont été de grands succès commerciaux. Les fabricants de



Pac-Man ?
Non ! Super Pac-Man
Encore plus vorace
Encore plus rapide

jeux d'arcades achètent le droit de reproduire certaines scènes de ces films et conçoivent des programmes de jeu aux rebondissements et à la résolution graphique parfois très éloignés des circonstances du film. Mais qu'importe, ce qui compte c'est d'attirer le public avec des noms qu'il reconnaît, avec des héros qu'il a appris à admirer. Autrefois, il n'y avait que les bandes dessinées pour occuper ce terrain. Maintenant on ne saurait compter sans ce support pour séduire la jeunesse. On retrouve les jeux électroniques dans les publicités pour les jeans, dans les jeux télévisés, dans les concours radiophoniques et dans tout ce qui prétend toucher la jeunesse moderne. Jusqu'au terme de « branché » qui n'est pas sans rapport avec les jeux vidéo.

Une machine coûte entre 15 000 et 20 000 francs, parfois un peu plus. Mais quand les parties coûtent deux, cinq ou dix francs, elles s'amortissent en dix semaines. Ensuite, c'est tout bénéfice.

Des machines amorties en dix semaines

Pour les exploitants, c'est une aubaine. De plus, le fait de proposer dans son café les derniers jeux vidéo n'est pas sans effet sur la jeune clientèle qui se précipite pour tester ces machines, mais aussi pour consommer.

Du point de vue des grossistes et plus généralement des importateurs, l'aubaine est encore plus grande puisqu'il s'agit simplement de monter, autour de la carte logique, un caisson de bois peint, de brancher un téléviseur et des manettes de commande. Les cartes logiques sont achetées au Japon, à Hong-Kong ou aux États-Unis par lots de mille, chaque carte revenant à peu près à deux mille francs. Désormais certains de ces importateurs proposent à leurs clients de ne changer que ces cartes logiques sans remplacer le caisson de bois et le téléviseur. Il en résulte une économie profitable à tous.

Du point de vue du créateur de ces jeux, la bonne opération est encore plus flagrante. Malgré des frais d'études assez lourds, l'acquisition et l'entretien d'un matériel de conception assistée par ordinateur, les résultats sout souvent hors de proportion avec les risques encourus. En effet, un jeu électronique qui marche bien peut rapporter à la firme qui l'a développé (mais rarement à son inventeur) plusieurs millions de dollars pour un investissement de départ de quelques milliers, ou dizaines de milliers de dollars.

Space invaders a rapporté plus de 600 millions de dollars

Space invaders, par exemple, a rapporté plus de 600 millions de dollars ! Il faut dire que ce jeu vedette est commercialisé dans tous les pays et exploité sous forme de licences par de nombreuses sociétés, que des produits dérivés tels que tee-shirts, badges, masques, panoplies, toutes sortes d'objets plus ou moins insolites et de goût discutable sont vendus par centaines.

Et puis les jeux d'arcades qui marchent bien sont adaptés en jeux vidéo pour consoles d'appartement, en mini-jeux à cristaux liquides ou en jeux de société. C'est le cas de Pac-Man, mais aussi de Frogger, Donkey Kong, Galaxians et beaucoup d'autres.

Les grandes firmes de création de jeux vidéo ont pour noms William's, Zaccaria, Sega, Namco, Stambouli, Bally Midway, Gottlieb, Taito, Nitendo ou Atari. C'est à celui qui trouvera, le premier, le jeu qui fera mouche, qui drainera un public avide de nouvelles sensations. La course aux idées, aux effets spéciaux, aux nouveaux talents, aux inventeurs géniaux, au meilleur réseau de commercialisation, est permanente.

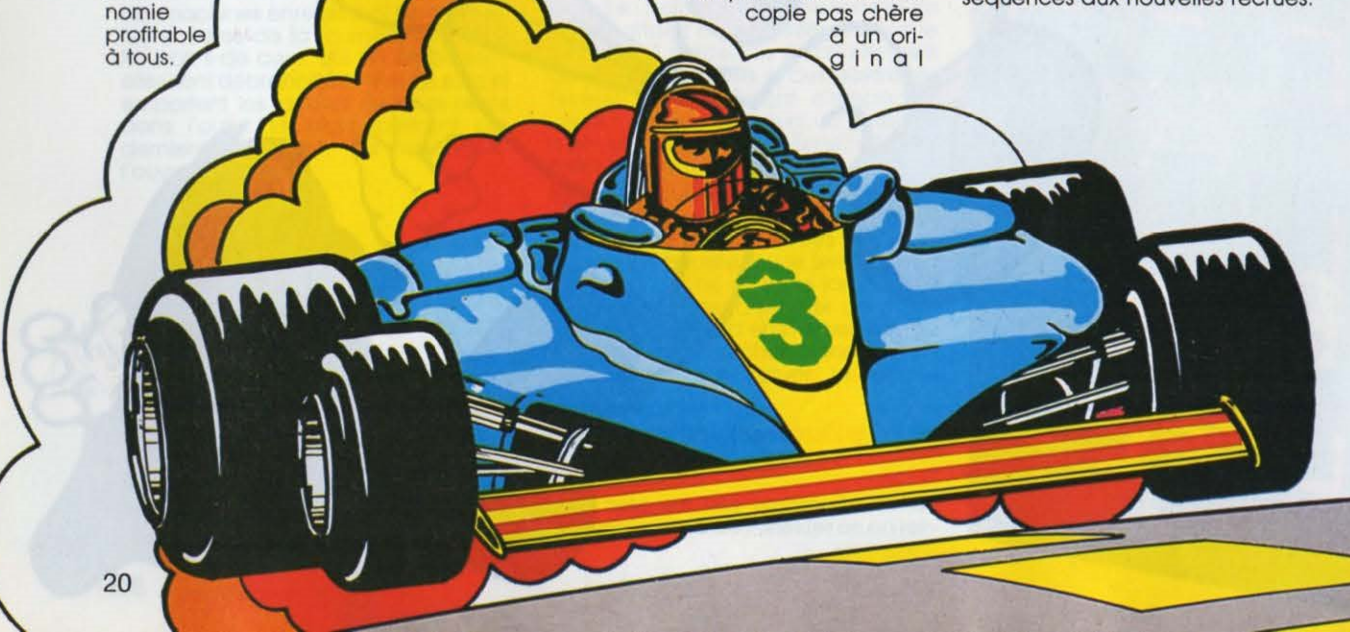
Aux leaders il faut ajouter un certain nombre de sociétés de moindre importance qui se défendent honorablement. Il ne faut pas non plus omettre tout un réseau de piratage où l'on préfère une bonne copie pas chère à un original hors de prix. Pour un Pac-Man, on trouve des dizaines de répliques qui ont en commun d'être gloutonnes, d'être toutes jaunes et de porter un nom qui se termine par Man.

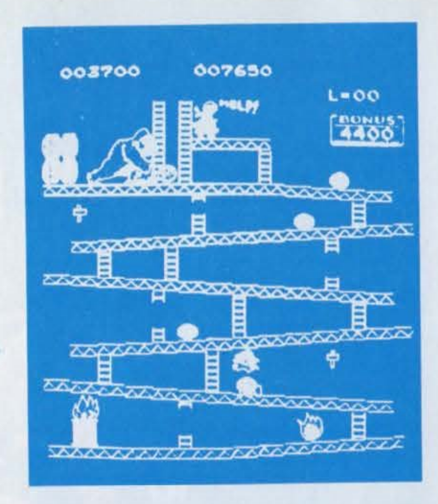
Un réseau de piratage

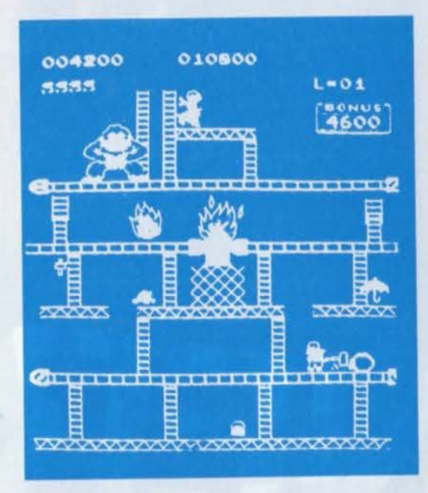
Au dernier salon de Chicago, la lutte était très sévère. Chacun voulant imposer ou confirmer son poulain. De Buck Rogers à Zookeeper, en passant par Frontline et Bagman ainsi que Mad Planets et Congo Bongo, Astron Belt, ou Mappy, on avait tout loisir de se rendre compte que dans la guerre pour les jeux d'arcades, il n'y aurait pas de quartier.

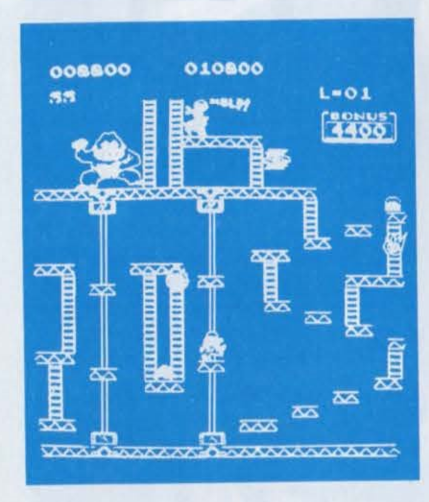
On trouve aussi bien des jeux d'arcades classiques composés d'un meuble de bois, d'un écran et de manettes directionnelles que des appareils plus sophistiqués qui allient à ces éléments des fauteuils, des habitacles ou des cellules de verre et de métal conçues pour accenter le caractère réalise des jeux. Ainsi dans Subroc il s'agit d'abattre les traditionnels vaisseaux ennemis, mais cette fois-ci en trois dimensions. Il existe une version classique de ce jeu, dite « upright type », et une version améliorée, dite « cockpit type ».

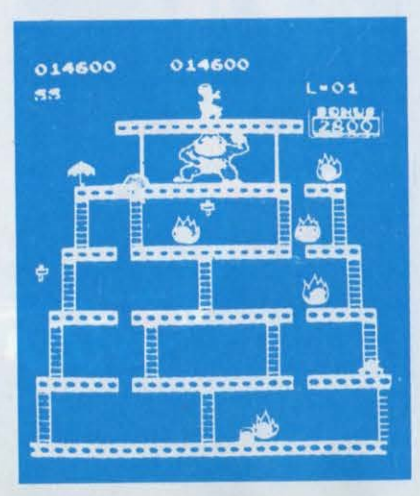
Dans la seconde, le joueur est assis dans un poste de pilotage saisissant de vérité et peut se concentrer sur ses cibles sans avoir à se préoccuper de maintenir en équilibre son corps secoué par l'angoisse de manquer son coup. C'est évidemment plus confortable, mais cela donne surtout l'impression de piloter réellement une nef cosmique. On entre alors dans un domaine plus proche de la simulation de pilotage que du jeu électronique pur. C'est si vrai que l'armée américaine a commencé à équiper les salles de détente de l'US Air Force avec des machines comparables, histoire de rappeler aux pilotes que le danger est présent même pendant les heures de repos. Plus sérieusement, on utilise certains jeux vidéo d'arcades pour l'entraînement des soldats. Ainsi Battle zone (dans une version spécialement améliorée pour la circonstance) connaît un succès foudroyant auprès de l'état-major américain, qui en réserve les meilleures séquences aux nouvelles recrues.







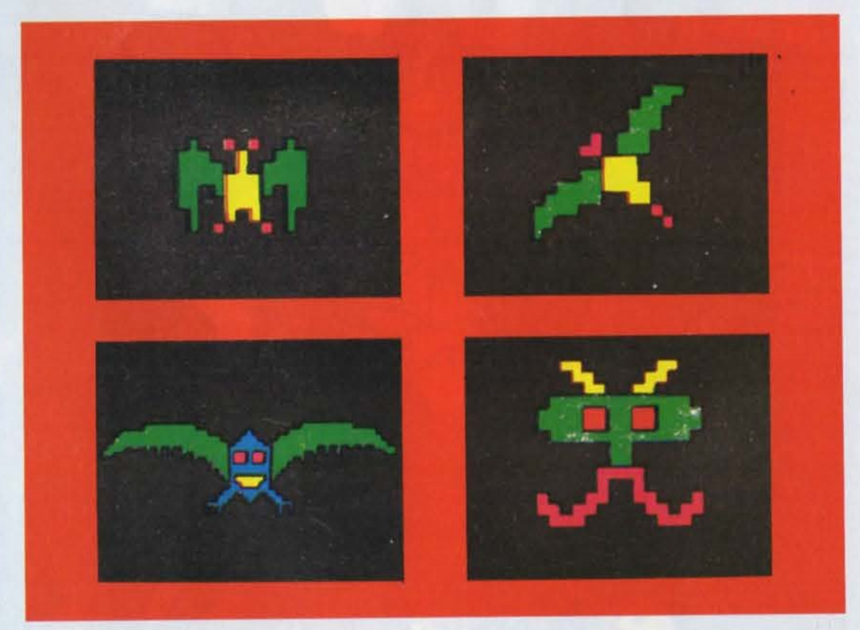




L'armée américaine dans la bataille des jeux vidéo



Mais si la guerre électronique ne peut se passer des jeux d'arcades, la guerre commerciale ne le peut pas plus. Ainsi une grande entreprise française a fait installer des jeux d'arcades dans ses sous-sols pour permettre au personnel de se délasser au moment du repas. Des concours organisés entre les employés sont dotés de prix offerts par le comité d'entreprise. Mais la compétition sur écran vidéo ne s'arrête pas là puisque les cadres commerciaux sont invités — dans la mesure de leurs résultats du trimestre — à concourir dans des sortes de super tournois. Les enjeux ne sont plus des raquettes de tennis ou des sacs de sport, mais des voyages pour deux personnes à l'autre bout du monde. Vaincre les extra-terrestres devient le meilleur moyen de bronzer gratis ! On n'est plus très loin des jeux d'arcades éducatifs mis à la disposition des enfants dans les cours de récréation... En tout cas deux dentistes de New York considèrent qu'il s'agit d'un bon moyen de distraire les patients avant de les soumettre au supplice de la roulette. Ils ont installé un Pac-Man dans un coin de la salle d'attente de leur cabinet. et les plus inquiets peuvent jouer deux ou trois parties au lieu de feuilleter des revues moroses. « C'est fou à quel point on accepte de se faire trafiquer les dents quand on a risqué sa peau contre les fantômes sans pitié qui vous courent après dans ce jeu électronique. Pac-Man est devenu notre allié car les enfants comprennent, grâce à



Des dentistes fanatiques et des cinéastes obsédés

lui, ce que sont les caries : de voraces petits parasites ! ».

Ils n'ajoutent cependant pas que les bruits du jeu d'arcades servent à couvrir les cris des patients auxquels on arrache une dent de sagesse, et c'est heureux...

« Jouer à ces jeux c'est favoriser l'imagination créatrice », celui qui parle sait de quoi il retourne puisqu'il s'agit de Stéven Spielberg, le réalisateur de « Rencontres du troisième type » et de « E.T., l'extra-terrestre ».

Rien ne semble plus devoir endiguer la progression de cette passion dévorante. Ni les mauvais coucheurs qui les trouvent brop bruyants, ni les législations hostiles, rien ne pourra empêcher ce phénomène de civilisation de progresser et ces tirelires magiques de tourner à plein rendement.

Alors, maintenant, si vous passez devant une salle enfumée et bruyante, si vous entendez les hurlements inhumains des araignées de l'espace, ne détournez pas la tête, allez-y. Allez essayer vous-même ces redoutables machines. Sinon vous risquez de passer à côté de ce train électrique des années quatre-vingts, et ce serait bien dommage.


"LA FOLLE DE CHAILL
Avec : Katharine Hepburn • Yul Brynner •
Une comtesse misérable, habitant dans un
line de Chaillot, décide de partir en guerre
fiteurs de toutes sortes qui prolifèrent dans
cinquante ans.
© 1982 Warner Bros Inc
CCCP
"FIREFOX" - L'ARME ABSOLUE
de Clint EASTWOOD
Avec : Clint Eastwood • Freddie Jones • Davis Huffman
Musique originale de Maurice Jarre
Un pilote américain, héros de la guerre du Viêt-nam est chargé, par les services secrets occidentaux de voler, à la Russie, le plus meurtrier des avions jamais construits...
WARNER,
"BRISBY ET LE SECRET DE NIMH"
de Don BLUTH
Avec les voix de :
Micheline Dax • Jacques Balutin
Jean Martinelli • Jean Violette
Georges Atlas
Jane Val • Marc François
Guy Chapelier
La maison de Mrs Brisby, la gentille petite souris, risque d'être écrasée par la charrue du fermier qui laboure son champ! Comment déménager, alors que le dernier-né de ses quatre souriceaux est gravement malade ?
BRISBY ET LE SECRET DE NIMH
© 1982 Mrs Brisby Ltd.
© 1978 Allied Artists Pictures Corporation
HAROLD ROBBINS'
The Betsy
Voici un portrait fastueux du pouvoir et de l'intrigue dans le milieu de l'automobile au travers du destin de la gigantesque Bethlehem Motor Corporation.
W est une marque déposée de Warner Communications Inc.
WARNER HOME VIDEO est une marque déposée de Warner Home Video Inc.
Utilisées sous licence par Warner Filipacchi Vidéo (France)

"...T" de Bryan FORBES
...arles Boyer • Claude Dauphin
...ave creusée au flanc de la col-
...ntre les technocrates et les pro-
... monde qu'elle ignorait depuis



1969 Warner Bros Seven Arts

"LE PRINCE DE NEW YORK"

de Sidney LUMET
Avec : Treat Williams
Jerry Orbach
Richard Foronjy
1971 : Un policier new yorkais, membre d'un service spécial de la brigade des stupéfiants accuse et fait condamner pour corruption cinquante de ses collaborateurs.



© 1981 Orion Pictures Company and Warner Bros Inc

L'IMAGE !

"LA MORT AUX ENCHERES"

de Robert BENTON
Avec : Meryl Streep • Roy Scheider
Un psychiatre renommé tombe amoureux de l'ex-maîtresse d'un de ses patients récemment assassiné. Celle-ci semble d'autre part désignée comme la meurtrière.

"...BETSY"

...arold ROBBINS
...ec : Laurence Olivier
...bert Duvall
...tharine Ross

"LE MEILLEUR DES MONDES POSSIBLES"

de Lindsay ANDERSON
Avec : Malcolm McDowell
Ralph Richardson
Rachel Roberts
Le réalisateur de "If" et de "Britannia Hospital" dénonce dans cette fable souriante la bêtise, la cupidité, la corruption et surtout le rôle abusif de l'argent dans notre monde.
La naïveté n'y a certainement pas sa place.



1973 Warner Bros Inc

Au bout de l'enquête... le cauchemar

1982 United Artists Corporation

LOCATION

WARNER HOME VIDEO



La télévision libre.

Vous pouvez trouver le dernier catalogue WARNER HOME VIDEO dans votre vidéoclub, ou écrire à : Warner Filipacchi Vidéo BP 161 - 93103 MONTREUIL CEDEX

Nom ______

Adresse ______

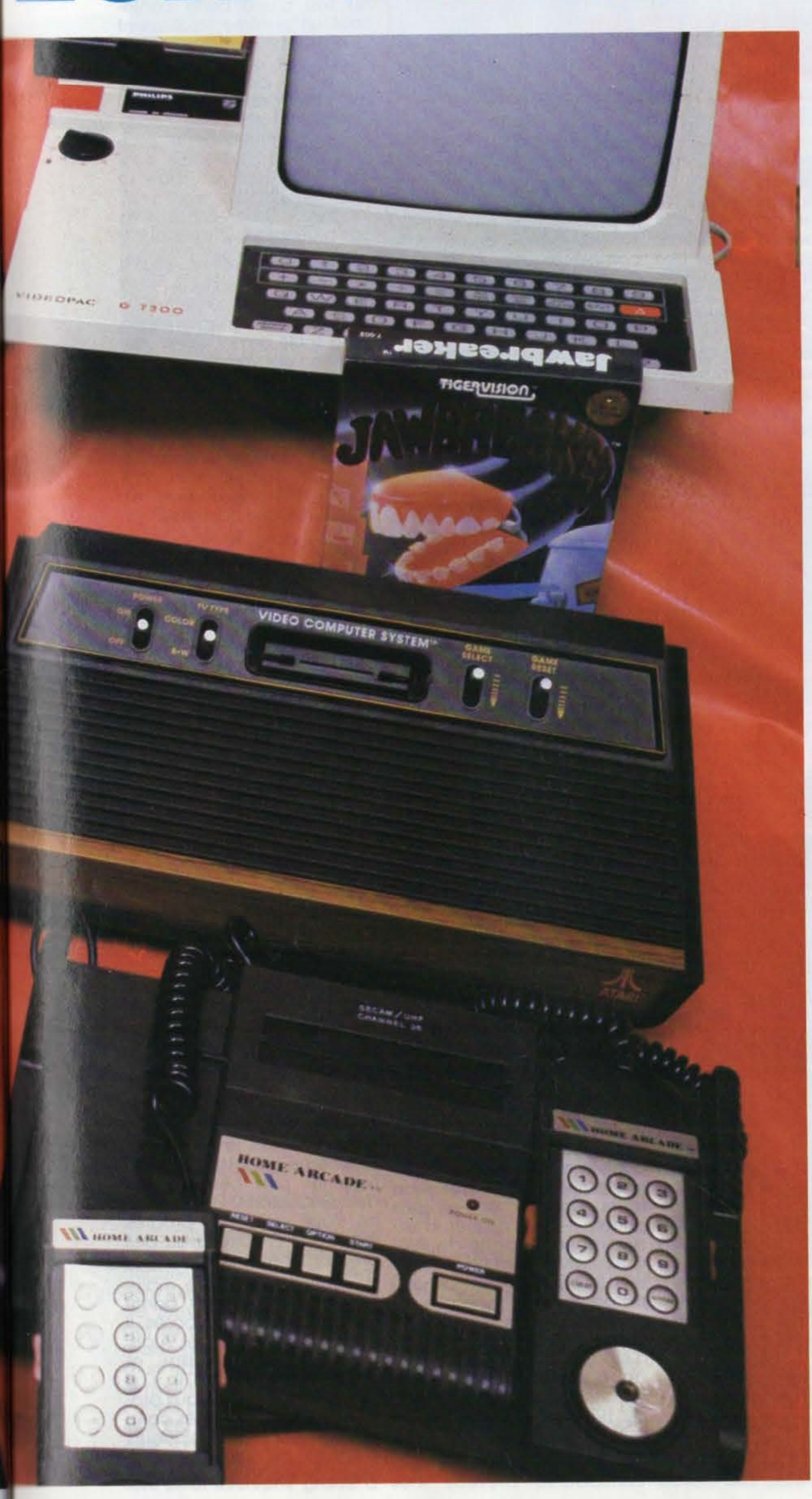
Ces vidéocassettes sont exclusivement réservées à la location.

MARCEL GERMON CONSEILS 756

LES CONSOLES DE J



EUX VIDEO


VIDEOPAC G 7200
Jawbreaker
TIGERVISION
VIDEO COMPUTER SYSTEM
ATARI
HOME ARCADE

LES CONSOLES DE JEU VIDEO

Description générale

Les consoles de jeu vidéo sont actuellement les jeux électroniques les plus répandus dans le grand public. Leurs ancêtres sont les jeux d'arcades, comme le ping-pong et le tennis. L'inventeur des premiers jeux vidéo s'appelle Nolan Bushnell et c'est lui qui a eu l'idée de faire rebondir sur un écran de télévision des points lumineux entre deux ou quatre raquettes, ces raquettes étant déplacées à l'aide de manettes manipulées par les joueurs. C'est dans les cafés que ces premiers jeux se sont développés, puis dans des salles spécialisées appelées arcades. Devant le succès foudroyant de ces divertissements électroniques, les fabricants ont mis à l'étude des modèles de jeux vidéo portatifs qui pourraient être vendus au grand public et équiper les foyers américains, européens et japonais. Le résultat de ces recherches a donné une série de jeux vidéo dits « de la première génération » qui étaient formés d'une boîte compacte ne proposant qu'un seul jeu de ping-pong ou de tennis et des commandes. Les seules variations tenaient à la possibilité de régler la taille des raquettes et la vitesse de circulation du point lumineux figurant la balle. Plus tard, les joueurs purent régler l'angle des rebondissements et quelquefois, leur nombre.



Les modèles qui suivirent ne variaient pas beaucoup même s'ils donnaient le choix entre tennis, football, basket, hockey ou autres jeux. En réalité, il s'agissait encore de points lumineux rebondissant entre des raquettes plus ou moins nombreuses et plus ou moins larges. Quelques obstacles ou vitesses d'exécution variables n'y changeaient pas grand chose.

Premier engouement. Première déception.

Après un engouement des familles pour ces jeux, presque aussi important que celui des jeux d'arcades, on assista à une désaffection progressive pour ces machines peu performantes. Les petites boîtes devinrent vite des gadgets inutiles. Elles finirent à la poubelle ou dans les armoires à jouets démodés. Il faut dire qu'un certain nombre de bruits plus ou moins fondés accusaient les jeux vidéo de rendre idiot, d'abîmer les yeux des enfants, de les distraire de leurs devoirs et — pire encore — de risquer d'endommager le poste de télévision en fixant sur l'écran une image statique, celui-ci restant impressionné par les points lumineux sans âme. Les passionnés de jeux vidéo n'étaient plus légions quand apparurent les jeux de la seconde génération, à la fin de 1978, sur le marché français. Une console était proposée au public par Philips, le Vidéopac.

Une seconde génération très prometteuse

Au lieu d'une boîte contenant un système totalement intégré et solidaire, on découvrait un appareil sur lequel on pouvait adapter des cassettes. Chaque cassette permettant de choisir un jeu différent. On se rapprochait des systèmes connus du grand public pour la reproduction sonore, magnétophones à cassettes ou platines tourne-disques.

Le système offrait une plus grande diversité. La machine n'était plus limitée au départ. Au fur et à mesure de la sortie de nouvelles cassettes on pouvait changer de jeu sans changer de console. Le public s'est de nouveau intéressé aux jeux vidéo et les fabricants se sont réjouis puisque le marché devenait double. D'un côté on vendait une console et, de l'autre, des cassettes.

L'exemple de Philips a été rapidement suivi par des firmes concurrentes et d'autres systèmes sont apparus sur le marché français. Aux États-Unis le phénomène a été multiplié par dix, et les années quatre-vingt sont devenues celles des jeux vidéo et par voie de conséquence des micro-ordinateurs.

L'explosion graphique et l'abondance commerciale

Le progrès technique aidant les jeux sont plus complexes, plus sophistiqués, le graphisme mieux défini, les scénarios plus subtils. Les cubes lumineux laissent la place à des petits bonshommes dessinés sommairement, puis à des figures diverses dont le mouvement rappelle celui des dessins animés. On parlera désormais de jeux de la troisième génération pour les désigner. Puis le terme de quatrième génération qualifiera les plus performantes de ces consoles. En réalité, il ne s'agit que d'un progrès technique linéaire avec des améliorations progressives.

Le problème consiste maintenant à y voir clair parmi tous les appareil proposés. Il y a les consoles Mattel, Atari, Vectrex, Coleco, Philips, et beaucoup d'autres. Il y a sans cesse de nouveaux produits, les mêmes firmes commercialisent parfois plusieurs consoles, ou bien elles commercialisent la même con-



sole sous différentes appellations pour des raisons parfois obscures, et, pour couronner le tout, les mêmes sociétés commercialisent leurs produits à des rythmes différents suivant les pays. La plupart des consoles sortent d'abord aux États-Unis, certaines ne sortent jamais en France, d'autres sortent et disparaissent aussi vite qu'elles sont apparues, etc. Pour retrouver son chemin dans ce maquis de consoles et de cassettes, il faut tenir compte de plusieurs éléments : le prix, les caractéristiques, les extensions possibles, et surtout il faut savoir ce qu'on attend d'une console avant de l'acheter.

Qu'est-ce qu'une console ?

Une console est un boîtier de la taille d'une platine tourne-disques, dans lequel viennent s'emboîter des cassettes de jeux. Elle est alimentée par le courant domestique, mais nécessite l'utilisation d'un transformateur généralement livré avec la console. Parfois ce transformateur est intégré au boîtier, mais le plus souvent il est indépendant. L'utilisateur de la console peut intervenir grâce à des manettes de commande formées d'une petite boîte et d'un bâtonnet appelé joystick, ou bien d'une molette fixée sur cette boîte dont le nom est paddle. Suivant les jeux on utilise l'une ou l'autre commande. Certaines consoles sont munies d'un clavier alphanumérique qui, comme son nom ne l'indique pas aux non-initiés, possède des chiffres et des lettres. Mais la finalité réelle d'une console étant le jeu, il faut bien reconnaître que ce clavier est souvent là pour donner à l'appareil l'allure rassurante d'un micro-ordinateur. Il ne faut pas s'y tromper, ce n'est que dans quelques cas bien précis que ces claviers peuvent servir. Il faut généralement payer plus cher pour avoir le clavier en plus de la console.

A quoi sert une console de jeux vidéo ?

A cette question élémentaire, il faut répondre sans hésiter qu'une console de jeux vidéo sert à jouer ! Mais cette évidence a besoin d'être énoncée pour la simple raison que les néophytes sont souvent culpabilisés quand on leur dit « qu'une console ne sert qu'à jouer alors qu'un micro-ordinateur est beaucoup plus utile et plus sérieux ». En réalité on s'aperçoit qu'aux États-Unis, 80 % des acheteurs de micro-ordinateurs familiaux effectuent cette acquisition pour jouer, avant de s'instruire ou de gérer leur budget familial. Il ne faut donc avoir aucun complexe. Les acheteurs de jeux vidéo ne sont pas des imbéciles ni des personnes intellectuellement diminuées. Il n'est pas idiot de vouloir se délasser devant son poste de télévision en jouant aux Space invaders, à Pac Man ou à Atlantis. Simplement les joueurs s'apercevront plus tard qu'ils peuvent faire beaucoup plus avec leur machine. Ils pourront toujours, à ce moment-là, acheter des éléments supplémentaires (cela s'appelle des extensions) ou bien acquérir un micro-ordinateur, dont le prix deviendra de plus en plus compétitif.

Les consoles de jeux vidéo et les micro-ordinateurs sont encore assez dissemblables, mais cela va changer très vite. Dès cette année les fabricants de consoles proposent des claviers adaptables sur les consoles (les vrais claviers, ceux qui sont vendus en supplément des consoles). Parallèlement les fabricants de micro-ordinateurs offrent des produits de moins en moins cher qui se rapprochent beaucoup des consoles, et ils multiplient les programmes de jeux adaptables sur ces appareils. Dans un ou deux ans, il n'y aura plus de différence entre les deux produits.

Les consoles disponibles sur le marché

On trouve aujourd'hui des consoles très sophistiquées dont le prix peut atteindre 2 500 francs ou des consoles dérivées des consoles de la première génération aux alentours de 500 francs. Entre ces deux extrêmes, on a toute une gamme d'appareils aux performances variant au moins autant que les prix. Mais ce n'est pas le même type de console qui peut convenir à tous les utilisateurs, sans parler du prix. Selon qu'on préfère les jeux de réflexion ou les jeux d'adresse, on choisira des consoles différentes.

LA CONSOLE VECTREX
Une étoile est née

Qui n'a pas rêvé de posséder un vrai jeu d'arcades en modèle réduit ? C'est ce que propose Vectrex, une console révolutionnaire qui explose sur le marché français.

Les premiers jeux vidéo semblaient offrir des capacités restreintes, et leurs récents développements laissent à penser que ce que l'on voit actuellement n'est qu'une petite partie de ce que l'on sera capable de faire. Le cas le plus représentatif de cette nouvelle génération de jeux vidéo a été conçu par la General Consumer Electronics.

Cet appareil, qui se caractérise par son indépendance par rapport au téléviseur familial, est un véritable mini-jeu d'arcades pour chez soi. Son aspect est celui d'un grand parallélépipède noir, dont l'une des faces est un écran de 23 cm, sous lequel vient s'encastrer le boîtier de commande. Cet écran donne une réplique parfaite des écrans que l'on peut trouver dans les arcades, grâce à un procédé de balayage de vecteur qui permet un tracé de lignes très clair, une excellente luminosité, et une définition graphique générale bien supérieure à celle d'un téléviseur classique qui, lui, est soumis à la technique du bombardement d'électrons. La sonorisation est incorporée au système lui-même, toujours sur le modèle des jeux d'arcades, et restitue avec une qualité remarquable les sons et effets spéciaux de ces jeux de café. Notons que sur l'écran, qui est en noir et blanc, des filtres de couleurs spécifiques à chaque cassette de jeu viennent s'appliquer, avec des dessins différents suivant les jeux.

Les commandes

Un boîtier de commande est livré avec l'appareil, et s'encastre sous l'écran. Il ne se tient pas dans la main, mais reste posé sur une surface stable. Il comprend quatre boutons numérotés, et un levier de commande métallique autocentrable qui pivote sur 360°. Ce boîtier a tendance à déconcerter un moment ceux qui l'utilisent pour la première fois. En effet, sa très grande sensibilité, doublée des multiples possibilités d'actions qu'offrent les quatre boutons de commande, font que l'on est maladroit au début. Il faut apprendre à se servir de ses deux mains : la main gauche actionnant le petit manche à balai directionnel, et la main droite actionnant les boutons selon le mouvement que vous voulez entreprendre afin de donner les effets recherchés. Chaque bouton a sa propre fonction et celle-ci est précisée dans le livret fourni avec chaque cassette (et même rappelée sobrement, mais efficacement au bas de l'écran, sur le filtre de couleur correspondant à chaque jeu). Ainsi en un clin d'œil, vous vous remémorez l'action d'une touche ou d'une autre.

Un regret, l'appareil est livré avec un seul boîtier, alors que pour certains jeux un second est nécessaire. Si vous voulez vous le procurer, vous devrez faire une dépense supplémentaire.

Les cassettes

Elles sont actuellement au nombre de quinze environ. Il s'agit essentiellement d'adaptations pour Vectrex, de jeux d'arcades bien connus. Ce sont des jeux d'action, de réflexes. On y trouve notamment Scramble, Berzeck, Star trek, Space war, Cosmic chasm.

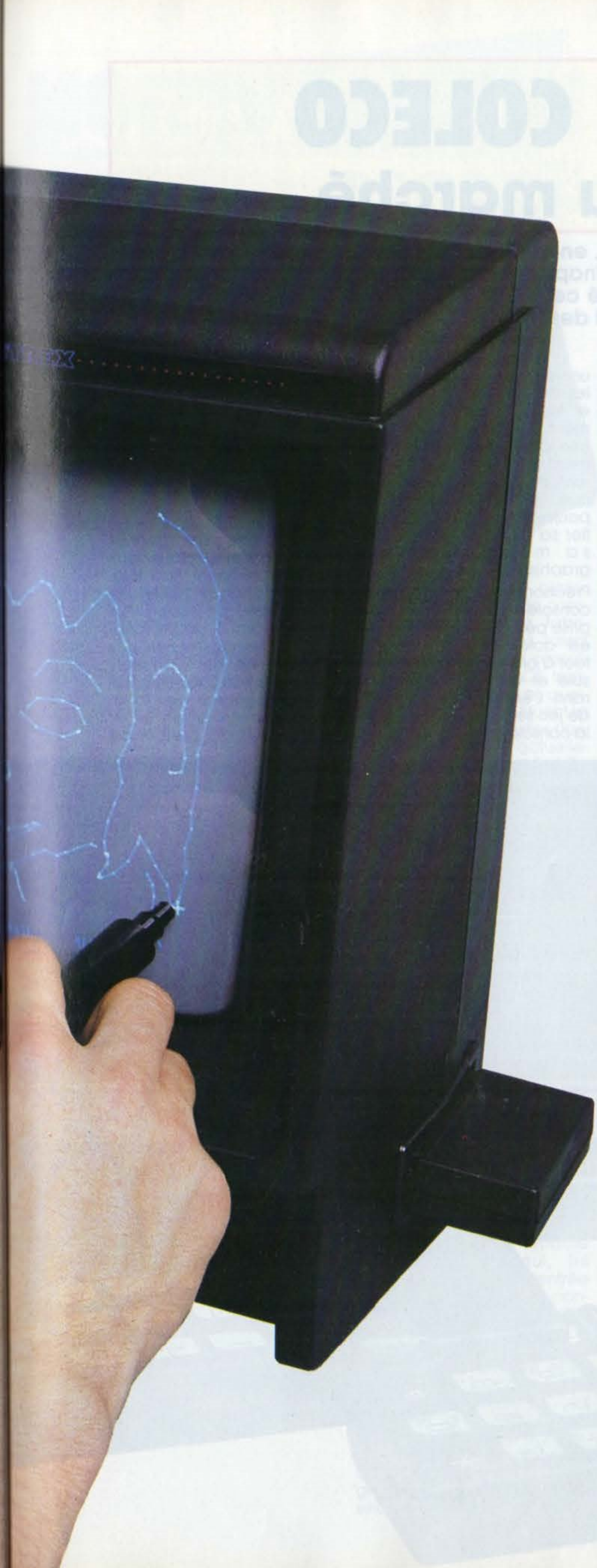
Leur utilisation est simple. La cassette est enclenchée sur le côté droit de l'appareil, et le filtre de couleur mis en place sur l'écran. Les règles sont faciles, ce n'est pas forcément le cas des jeux eux-mêmes. Il faut de l'entraînement pour arriver à de bons scores, mais ce n'est pas l'envie qui manque d'y consacrer le temps voulu. D'autres cassettes sont prévues bien sûr pour la console Vectrex, d'un type différent puisque éducatif. Mais nous en parlerons plus loin.

Les périphériques

Le seul actuellement prévu en France est le crayon optique, qui sera disponible fin 1983, début 1984. Il permet, avec l'aide d'une cassette de jeu propre à ce programme, de dessiner des motifs sur l'écran. Ce crayon réservera même d'autres surprises et en particulier la possibilité de réaliser soi-même des dessins animés.

Points faibles

Le cordon du boîtier de commande est un peu court.



Le fait qu'il faille acheter un second boîtier pour certain jeux (environ 400 francs).

Points forts

Son autonomie.

Son graphisme et son bruitage qui sont dignes des meilleurs jeux d'arcades.

La précision de son joystick qui offre des possibilités de manipulations tout à fait étonnantes.

Console Vectrex, 2 000 F environ.

Conclusion

Un appareil remarquable tel qu'il est actuellement conçu et commercialisé. Et les perspectives d'évolution qu'il offre en font un des leaders incontesté sur le marché des jeux vidéo et des systèmes informatiques familiaux.

Le crayon optique

C'est le premier périphérique créé pour Vectrex. Il va vous permettre de dessiner, faire des pointillés, voire même d'animer vos dessins. Le crayon optique ressemble à un gros marker noir, il est relié par un fil à la seconde prise se trouvant sous l'écran, destinée au second boîtier de commande. Il est livré avec une cassette spéciale que vous introduisez comme les autres sur le côté droit de l'appareil. Une sélection s'inscrit alors sur l'écran. Pointez votre crayon sur celle qui vous intéresse, et la sélection est faite. Le crayon guide un curseur sur l'écran, et vous savez ainsi toujours où vous êtes.

Les manipulations sont simples et amusantes. Vous vous servez du crayon et des boutons du boîtier de commande. Pointillés, lignes droites, courbes, traits continus, etc. L'effet est stupéfiant.

Le travail d'animation est plus amusant encore, mais un peu plus difficile à réaliser. Lorsque vous choisissez cette variante, il faut savoir que ce programme permet la mémorisation de neuf dessins, chaque dessin étant modifié par rapport au précédent par le phénomène de déplacement des points qui le représentent. La vitesse de l'animation peut varier selon le choix de l'utilisateur. L'effet est surprenant et l'on voit vraiment s'animer les graphismes créés sur l'écran. C'est très amusant et divertissant. On apprend à manier les dessins, à les modifier avant de les animer.

Si le crayon optique fait son apparition en France au début de l'année 1984, le système d'animation sera, en revanche, un peu plus tardif. Patience !

L'ordinateur Vectrex

Rejoignant les rangs des autres sytèmes de jeux qui étendent leurs capacités, Vectrex pourra devenir dès cet hiver, aux États-Unis, un mini-ordinateur familial. Sa puissance sera de 16 K ROM et 16 K RAM, et il sera muni d'un clavier de 55 touches, qui répondront à un langage Basic simple à utiliser. Cet adaptateur vient se greffer derrière l'appareil principal.

Cinq séries de cassettes sont prévues pour le moment, pour éduquer et entraîner les jeunes utilisateurs de cet appareil. Une série de cassettes permettra de créer ses propres jeux vidéo. Cela fera étudier à son utilisateur les techniques de la perspective et du mouvement dans l'espace. Une seconde série prévue est une version sophistiquée des ordinateurs musicaux. Une troisième série, basée sur un programme artistique, initiera les enfants au programme Logo. Les quatrième et cinquième séries de cassettes seront du ressort de la science. L'une sera basée sur le B.A.BA des sujets scientifiques, alors que l'autre aura pour thème le système solaire. Il s'agira alors de s'assurer que les bons satellites gravitent sur les bonnes orbites, tout en surveillant les niveaux de fuel, et le maintient de la trajectoire.

Ce computer aura ses périphériques, et l'on attend pour 1984, aux États-Unis, une imprimante et un modem. La General Consumer Electronics a pris le parti de faire de son mieux pour positionner Vectrex aux sommets des systèmes vidéo des années 80.

LA CONSOLE COLECO
L'événement du marché

La célèbre firme américaine CBS s'est lancée, en 1983, sur le marché français des jeux et loisirs vidéo. Une entrée qui n'est pas passée inaperçue grâce au système vidéo de CBS Electronics qui comprend, en plus de son unité centrale, qui est l'ordinateur de jeu multi-services, des cassettes de jeux adaptables, et des modules qui vont lui permettre d'étendre ses fonctions et ses capacités.

La console de jeu

Elle est l'élément de base du système vidéo de CBS Electronics. Une ligne très simple, un design élégant, des couleurs sobres, noir et gris métallisé, l'aspect externe de la console est fait pour séduire. Elle est également pratique. En effet les boîtiers de commande se rangent et s'intègrent sur le dessus de la console, ce qui est appréciable. Le raccordement de la console au poste de télévision est suffisamment long pour permettre de jouer assez loin de l'écran. Ses dimensions sont agréables (0,24 x 0,38 x 0,7) et son poids raisonnable (environ 3,8 kg).

Déjà un véritable ordinateur

Bien que destinée, initialement, aux jeux vidéo exclusivement, elle est techniquement prête à se transformer grâce à une très puissante mémoire centrale (17 K bytes RAM et 64 K ROMS). Cette capacité de mémoire lui sert, dans un premier temps, à donner aux jeux une très bonne définition graphique et sonore. En effet il peut y avoir 960 signes et jusqu'à 32 objets en même temps sur l'écran. Il s'y déroule en fait un véritable dessin animé où les décors, les personnages et les tableaux se transforment et se meuvent avec une précision et un mouvement délié qui vous séduiront. Puis, avec des modules que vous adapterez, vous pourrez une fois de plus vérifier sa puissance technique, sa mémoire et son graphisme.

Précisons encore que cette console se branche sur une prise péritélévision, et qu'elle est dotée d'un transformateur à brancher entre la console et votre prise de courant. L'entrée des cassettes de jeu se fait sur le dessus de la console. Et il y a une entrée « interface » sur le devant pour le branchement des différents modules.

Les commandes

Elles sont, nous l'avons déjà mentionné, situées dans des niches sur le dessus de la console. Les deux boîtiers peuvent être débranchés séparément et sont tous deux munis d'un long fil « téléphone ». Chaque boîtier de commande possède : un clavier digital à douze fonctions qui permet le choix des programmes, deux pulseurs latéraux (un de chaque côté) qui commandent des fonctions séparées, et un levier de direction qui permet de







diriger objets ou personnages (selon le jeu) dans huit directions.

Les modules adaptables

Le premier de ces modules est un adapteur multi-cassettes. Le format classique est adopté par de nombreuses marques et fabricants. Vous pourrez alors jouer avec toutes les cassettes Atari, Activision, VCS, Imagic, Network, Parker et quelques autres qui constituent la très grande majorité des cassettes disponibles actuellement sur le marché. Ce module multiplie donc le choix de l'utilisateur. Il se branche sur l'entrée « interface » de la console, et possède ses propres touches de sélection couleur, sélections de jeux et de niveaux de difficulté. Le second module est à lui seul un véritable simulateur de poste de pilotage. Il s'agit du Turbo qui est nécessaire pour jouer avec la cassette de jeu du même nom. Le volant dans les mains, le pied sur l'accélérateur, prêt à passer les vitesses sur le boîtier de commande, vous voilà paré pour profiter du jeu « en trois dimensions » qui apparaîtra sur votre écran. Une course de voitures bien différente de toutes celles que vous pourrez essayer sur des jeux vidéo. On s'y croirait !



Vient ensuite le module micro-ordinateur qui, lui aussi, se branche sur l'entrée « interface » de votre console. Il va permettre à CBS Electronics de faire son entrée dans le monde de l'informatique familiale, et va former avec la console un véritable ensemble. Il est composé d'un clavier de programmation qui va permettre à son utilisateur de créer son propre programme (de jeu ou pas, selon son centre d'intérêt) d'utiliser des programmes et logiciels déjà existants (qu'il s'agisse de jeux, de programmes de formation à usage familial, ou de programmes éducatifs). Ce module sera disponible à la fin de l'année 1983.

Les cassettes

Par les thèmes choisis, CBS Electronics a voulu donner à l'utilisateur, la possibilité de retrouver, chez lui, les plus grands succès des jeux de cafés, ou jeux d'arcades. Nous en avons déjà parlé, cette console permet une très grande définition graphique et sonore. C'est un élément très important, car sans cela l'intérêt des jeux serait faible. C'est ainsi que, selon les cas, vous pourrez retrouver de véritables dessins animés, ou bien encore des jeux en trois dimensions, qui donnent des effets d'optique et de perspective tout à fait saisissants **(Zaxxon)**. C'est surtout appréciable pour les jeux dont le thème est celui de l'espace, avec le tir des canons laser, les déplacements des vaisseaux spatiaux, et autres objets apparaissant sur l'écran.

Une quinzaine de cassettes sont actuellement disponibles pour la console Coleco, certaines d'entre elles possédant leur version adaptable sur Atari et sur Mattel-Intellevision. Trois cassettes ont pour thème les combats de l'espace, trois cassettes celui des labyrinthes. Et puis il y a aussi la fameuse cassette **Turbo** qui ne va pas sans son module adaptable, et quelques autres cassettes distrayantes. Bien sûr la « cassettothèque » va s'agrandir, et apparaîtront de nouveaux jeux à thèmes variés, pour vous distraire.

Points faibles

Le principal reproche s'adresse aux boîtiers. En effet leur dimension est trop importante notamment pour de jeunes mains. On peut regretter qu'il n'y ait que huit directions possibles, et un certain décalage entre votre impulsion et l'effet sur le jeu.

Points forts

Avant tout le graphisme et les bruitages rendent les jeux très attrayants. La perspective en trois dimensions est particulièrement bien réussie et les effets visuels appréciables, ainsi que les sons et petites musiques assorties aux différents jeux.

Le rapport qualité-prix est bon. En effet, la console propose de nombreuses possibilités autres que les jeux. Les trois modules adaptables déjà sur le marché sont très appréciés, mais d'autres vont faire leur apparition, ainsi que des cassettes de jeu.

Conclusion

Une console presque parfaite. Vous ne serez pas déçus.

Console Coleco, 2 000 F environ. Module Turbo et cassette, 930 F environ.

LA CONSOLE INTELLEVISION
Le pari de l'intelligence

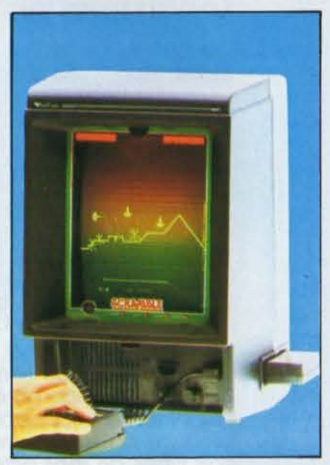
Hors des sentiers battus de l'espace intersidéral et des petits monstres maléfiques et sonores qui hantent habituellement les jeux vidéo, la console Intellevision s'inscrit dans le créneau des jeux électroniques pour ceux qui réfléchissent. C'est une arme à deux tranchants qui séduira les uns et effraiera les autres. A vous de décider.























VECTREX

INDEPENDENT VIDEO SYSTEM.

LE NOUVEAU SYSTEME VIDEO QUI SE PASSE DE LA TELE.



Cette console a fait son entrée en France depuis un an et, déjà, elle s'est imposée comme étant l'une des meilleures sur le marché des jeux vidéo. Elle est élégante, noire et en métal doré, les commandes s'intègrent parfaitement sur le dessus, elle forme un bloc compact. Ses dimensions (23 x 42 x 7,5) restent correctes pour un poids de 2,3 kg. Elle se branche sur votre téléviseur sur le canal UHF, et est livrée avec un commutateur d'antenne, un transformateur, et le câble la reliant au téléviseur. Elle se distingue par une très bonne définition graphique et sonore.

Une grande sophistication

Elle est puissante et intelligente (d'où son nom). La console Mattel est en effet dotée d'un micro-processeur de 16 bits, et d'une mémoire de 7 K ROM et 64 K RAM. On comprend alors mieux le graphisme exceptionnel qui la caractérise. Vous constaterez la précision des gestes, la netteté des tracés, la finesses des lignes, l'éclat des couleurs, la vraisemblance des décors.

Un générateur de sons programmable, incorporé à la machine, est capable de produire au même moment trois types de sons différents. L'ambiance sonore est excellente, les explosions, la musique, les applaudissements, les sifflements, les tirs, les chocs, les déplacements... tout y est remarquablement réaliste. Mais cette sophistication va surtout se retrouver au niveau des commandes et de la complexité des jeux.

Les commandes

Il faut particulièrement bien étudier les commandes avant chaque jeu, savoir en tirer le maximum demande de la patience et de la pratique.

Les commandes sont deux boîtiers comprenant chacun un clavier numérique à douze fonctions, quatre touches d'action latérales (deux de chaque côté) et un disque directionnel à seize positions. On agit sur le disque plat par simple pression du doigt. Le disque est dépouillé d'une quelconque indication concernant les directions, et ce n'est qu'après de nombreuses manipulations que vous contrôlerez vraiment les mouvements.

Le clavier numérique est, pour chaque jeu, recouvert d'une sorte de cache que vous glissez sur le boîtier. A la place de chaque touche est dessiné un signe correspondant aux diverses fonctions. Il s'agit soit de la sélection des jeux, soit de touches servant à jouer. Elles viennent donc augmenter les possibilités d'actions sur les jeux que vous pratiquez... La maîtrise du jeu est plus difficile que sur des consoles telles qu'Atari ou Philips où, même sans avoir étudié les règles d'un jeu, on arrive très vite à se débrouiller et à faire de bons scores. Ici c'est différent. Il y a des étapes à respecter avant le début de certains jeux : sélectionner des cartes, ou des chevaux, faire des paris, déterminer certains facteurs de rapidité, de difficulté, choisir son adversaire. On ne s'y prend pas à la dernière minute. L'étude des commandes requiert patience et méthode. Il vous faudra, pour certains jeux, pas mal de temps pour bien les avoir en mains.

Bref, un grand raffinement dans l'action. A vous de faire en sorte de l'apprécier à sa juste valeur, car on perd en rapidité ce qu'on gagne en complexité.

Les cassettes

La ludothèque Mattel est déjà bien garnie puisqu'elle contient une quarantaine de cassettes des plus variées. Le graphisme de la console Mattel, grâce à ses capacités techniques, est très élaboré. De plus, avec ses capacités de mémoire, vous pouvez jouer avec des classiques tels que les Dames, les Échecs, le Back gammon, le Poker, le Black Jack ou l'Othello. Différents niveaux de difficultés vous permettent de vous mesurer à l'ordinateur dont le temps de réponse est généralement assez rapide.

Tous les types de jeux sont représentés dans cette ludothèque. Les éternels labyrinthes (et autres dérivés du très célèbre Pac Man), les jeux de guerre avec des batailles navales et des combats de chars, les batailles sous-marines et des exercices de tir, les combats spatiaux avec des missions spéciales et d'horribles envahisseurs à combattre, un espace infini à défendre, ou encore deux versions de Tron, où toutes les angoisses vous sont permises. Il y a encore les jeux classiques, et puis les cassettes de sports telles que le Tennis, Courses de chevaux, le Football, le Base-ball, le Bowling, le Ski, la Boxe, le Hockey, le Football américain, les Courses de voitures et d'autres encore, et puis, enfin, certains jeux de rôles comme les Donjons et Dragons où vous vous perdrez d'oubliettes en couloirs malfamés, ou bien encore la cassette Château hanté où il vous faudra progresser sans succomber. Quelques cassettes éducatives telles que l'Anglais en s'amusant ou les Maths en s'amusant, vous sont aussi proposées.

Vous le voyez, un large éventail qui vous permet de vous amuser longtemps sur chaque cassette. Le fait d'accéder aux finesses du jeu, après quelques efforts, renforce peut-être l'intérêt que l'on peut porter à une cassette, par rapport à des jeux trop facilement accessibles.

Points faibles

Une ludothèque démunie des grands classiques des jeux d'arcades tels Pac-Man, Spaces invaders ou bien encore des jeux de casse-briques par exemple. Cela tient sans doute à la complexité des commandes, et à un choix délibéré du fabricant.

Certains jeux ne sont réellement accessibles qu'après un temps d'étude de la cassette, trop long. C'est parfois dommage de passer trop de temps sur des instructions avant de pouvoir profiter du jeu que l'on a acheté.

Points forts

Son excellent graphisme et ses sons très réalistes.

La possibilité qui va être prochainement offerte aux inconditionnels de la console Mattel Intellevison, de voir celle-ci transformée en un micro-ordinateur, et quelques autres accessoires qui la feront se rapprocher des jeux d'arcades.

Console Intellevision, 1 700 F environ.
Clavier musical, 1 100 F environ.
Adaptateur clavier micro-ordinateur, 850 F environ.
Clavier micro-ordinateur, 1 900 F environ.

Les périphériques de Mattel intellevision

Proposer une console de jeu performante n'était apparemment pas suffisant. En effet, Mattel a créé un véritable système informatique qui vient se greffer sur la console de base.

Tout d'abord un puissant adaptateur que l'on branche à l'entrée interface des cassettes. Il transforme la console en un micro-ordinateur de langage Basic, très simple, permettant non seulement de jouer avec les cassettes existantes, mais de créer ses propres jeux.

Cinq modules adaptables peuvent venir s'additionner à cet adaptateur. Ainsi sont prévus :

• Un clavier alpha-numérique qui comprend 49 touches, qui est à lui seul un véritable système programmable. Avec ce système de base, l'utilisateur peut utiliser un langage Basic simple et performant.

• Deux manettes de jeu complémentaires, qui vous permettront de jouer à trois ou quatre pour les cassettes spécialement conçues à cet effet, et ce dès 1984.

• Un clavier musical qui se connecte, lui aussi, sur l'adaptateur informatique, et vous permet de jouer de la musique sur une portée musicale qui apparaît sur l'écran. Apprendre la musique en s'amusant. Finies les pénibles leçons de solfège ! Le clavier devient une sorte de synthétiseur avec un variateur de six registres.

• Un magnétophone à cassettes pour vous permettre de stocker vos programmes et de les réutiliser en les enregistrant sur une cassette et en les sauvegardant.

• L'interface RS 232 vous permettra d'augmenter encore les possibilités de ce système informatique avec l'apport d'une imprimante pour garder une trace écrite de vos données, de vos programmes, ou d'un modem qui permet la transmission de programmes par téléphone, ou de communiquer avec d'autres micro-ordinateurs à distance.

Un autre module qui, celui-là, se branche directement sur la console. Il vous permettra d'utiliser des fonctions de synthèse vocale au niveau d'une cassette spécifique. Les voix se mettent alors à commenter les jeux et réagissent à toutes les actions que vous commanderez au jeu. Des cassettes telles Space Spartans ou Bomb squad seront disponibles en 1984, et d'autres suivront.


HOME ARCADE
présente le
TENNIS YANNICK NOAH
le n°1 mondial
de la terre battue
TENNIS
YANNICK NOAH
VIDEO GAME CARTRIDGE
HOME ARCADE
L'AVENTURE A L'ECRAN
N'est pas "classé", ni finaliste qui veut !!
Commencez débutant contre l'entraîneur ordinateur, ensuite surmontez les 3 difficultés de partie, les 3 possibilités de raquette et même les 3 forces de frappe; et, comme Yannick Noah, devenez le Numéro 1 du Tennis Home Arcade. Vous n'êtes pas passionné de Tennis ? Home Arcade, ce sont plus de 35 cassettes de Sport, de Stratégie, d'Espace ou d'Aventure.
HOME ARCADE fabriqué pour et distribué par
ADVISION ® FRANCE
R.N. 7 - 06270 VILLENEUVE-LOUBET
OGMIOS - Image écran simulée

LES CONSOLES PHILIPS

Plus il y a de consoles et plus Philips est heureux

Quand Philips se lance à corps perdu dans la bataille des consoles de jeux vidéo, il faut être Sherlock Holmes pour y comprendre quelque chose. Voici de quoi vous aider à le devenir.

L'histoire des consoles Philips est suffisamment complexe pour qu'on s'y arrête un peu. La marque fut la première en France à sortir une console de la seconde génération. Il s'agissait du modèle Vidéopac C 52. D'un aspect extérieur voisin de celui d'un micro-ordinateur (à cause du clavier alphanumérique), il ne faut pas s'y tromper, la console C 52 est seulement une console de jeux et les 49 touches servent plus au choix des jeux qu'à la programmation. Cette console a eu beaucoup de succès dans le grand public car elle a été la première de ce type, après les jeux de ping-pong de la première génération, mais aussi grâce au réseau de commercialisation très efficace dont dispose la firme néerlandaise.

La seconde console Philips est une console avec un



design très différent, beaucoup plus moderne, voire futuriste. On est loin de l'aspect un peu vieillot de la C 52. Mais la grande innovation consiste dans le fait que cette console (G 7200) possède un écran indépendant qui permet de ne pas monopoliser le téléviseur familial quand on joue. Les parents peuvent regarder les informations alors que les enfants traquent les envahisseurs de l'espace. Mais on peut aussi brancher la console sur le téléviseur familial quand celui-ci est disponible. A noter cependant que l'utilisation de l'écran de la console ne permet pas d'obtenir une image en couleur.

Mais il ne s'agit pas de la dernière étape de l'odyssée des consoles Philips (les consoles Philips s'appellent Odyssey aux États-Unis) puisqu'une nouvelle console est lancée à la fin de l'année 1983), la G 7400. Philips et Thomson ont conclu un accord de coopération portant sur un standard commun de jeux vidéo. C'est ainsi que la console Jopac de Thomson-Brandt et la G 7400 de Philips pourront recevoir toutes les cassettes actuellement disponibles pour les consoles Philips. Le nombre des programmes de jeux sera considérablement accru grâce à l'adoption de cette politique commune.

La première née

Nous l'avons dit, elle se présente comme un clavier ordinateur, et comporte 49 touches sensitives. Mais elles ne sont toutes utilisées que dans quelques jeux. La plupart du temps, seules les touches de démarrage du jeu sont utilisées ou quelques-unes de plus si la cassette offre davantage de variantes de jeu. Vous introduisez la cassette sur le dessus de la console et sélectionnez votre jeu après que l'ordinateur vous ait posé la question « Quel jeu ? ». Vous disposez d'un boîtier de contrôle qui se présente comme un joystick, que l'on peut diriger dans huit directions marquées par de petites encoches autour du manche. Ce boîtier est également muni d'un bouton incorporé qui sert pour tirer des projectiles dans les jeux d'action ou de guerre de l'espace.

Dans l'ensemble le graphisme est correct et les couleurs sont respectées. Mais les capacités de mémoire du Vidéopac ne lui permettent pas une trop grande définition graphique, et certains jeux restent assez simplistes.

Quant aux performances sonores, les bruitages passent par le téléviseur luimême, et ils offrent un fond qui agrémente agréablement les cassettes. La console reste cependant d'un encombrement assez important (35 x 11 x 33,5 cm) pour un poids de 3 kg (1 000 F environ).

La console G 7200

La première console de jeux vidéo à écran incorporé, cela ne passe pas inaperçu ! Comme la console C 52/70 elle possède un clavier de 49 touches sensitives. En plus, elle est munie d'un écran noir et blanc de 23 cm qui la rend entièrement autonome. Un cordon permet cependant le branchement de la console sur une télévision couleur par une prise péritel. L'alimentation est incorporée, donc pas besoin de transformateur, et n'oublions pas les boîtiers de commandes qui sont les mêmes que sur la vidéopac C 52/70. Son indépendance, grâce à l'écran incorporé, est encore accrue par des réglages pour le volume sonore, la lumière et les effets de contraste.

L'encombrement de cette console reste raisonnable si l'on considère tout ce qu'elle comporte (37 x 41 x 23 cm) pour un poids de 5,5 kg (1 300 F environ).

Les cassettes

Toutes les cassettes précédemment créées pour la console Vidéopac C 52/70 sont adaptables à la console G 7200. Il en est d'ailleurs sorti quelques-unes depuis. Si, dans l'ensemble, ces cassettes n'offrent pas une gamme exceptionnelle de jeux, Philips a commercialisé récemment certaines cassettes dignes d'intérêt. Il s'agit tout d'abord de la cassette C 7010, qui se présente sous la forme d'un module adaptable sur les consoles. Il s'agit d'un jeu d'échecs. Sa mémoire est dotée d'une remarquable puissance, et l'appareil est classé troisième au championnat du monde des ordinateurs d'échecs. Le joueur affronte l'ordinateur et peut s'exercer en choisissant les différents niveaux de jeu que celui-ci lui propose, sept en tout.

Deux jeux de stratégie sont également proposés. Les cassettes sont alors accompagnées de plateaux, comme les jeux de société, où les joueurs feront avancer des pions en fonction du déroulement de la partie.

L'une de ces cassettes est la Conquête du monde qui est un jeu où il faut allier diplomatie et subtilité pour faire des alliances et conquérir le monde. L'autre est la Quête des anneaux, tirée de la très fameuse mythologie du « Seigneur des anneaux ». Vous partez à la quête d'anneaux magiques qui sont la source même du pouvoir détenu par le très maléfique maître des anneaux. Une formule amusante et intéressante, et qui renouvelle complètement l'idée par trop classique que l'on a des éternelles cassettes de jeu vidéo.

Un bon point à Philips pour cette innovation. Il y a actuellement près d'une cinquantaine de cassettes disponibles pour les consoles Philips. Cependant cette ludothèque va s'agrandir avec la fabrication, par la firme Parker, de softs adaptables sur Philips.

Points faibles

Un joystick un peu trop souple, qui donne parfois la sensation de ne pas agir assez rapidement sur les personnages ou les objets de l'écran.

Un définition graphique parfois un peu simple.

Une ludothèque un peu classique.

Points forts

La venue sur le marché de cette console à écran incorporé, avec tous les avantages que cela comporte, même si l'écran est en noir et blanc.

L'apparition de cassettes/jeux de société dont nous avons parlé plus haut.



La console Videopac G 7400

La petite dernière de chez Philips doit sortir fin 1983. Cette nouvelle console sera équipée d'un générateur d'images vidéo qui permettra une bien meilleure définition graphique que les deux précédentes. Il en résulte des décors et une précision des traits appréciables.

Le clavier est étendu à 61 touches, au lieu de 49 sur les deux précédents modèles. Il y a en effet 12 touches de fonction en plus. La console se branche sur le téléviseur par une prise péritel, son alimentation est incorporée. Les boîtiers de commandes sont les mêmes que sur les deux précédentes consoles. Toutes les cartouches existantes et à venir sont, bien sûr, compatibles sur cette nouvelle console.

Philips nous informe que cette console devrait être le premier pas vers un système complet de loisirs informatiques. N'est-ce pas ce vers quoi tend la majorité des fabricants ?

Le graphisme est spectaculaire sur les versions d'Astéroïds, Course de voitures et Combats de châteaux forts. Mais les jeux eux-mêmes restent très classiques.

La console Radiola

Après avoir passé des accords avec Philips, Radiola a sorti une ligne de produits de jeux vidéo identique à celle de Philips. Le Vidéopac Philips, s'appelle donc JET 25, et la console à écran incorporé est devenue le JET 27.

Les produits sont identiques, de l'habillage au plus petit élément technique. Il en va de même pour les cassettes de jeux compatibles sur ces appareils. La gamme est aussi étendue que celle de Philips. Prix : 1 000 F environ.

LA CONSOLE ATARI
Un leader mis à mal par la concurrence

Le nom à lui seul évoque le monde des jeux vidéo. En effet, Atari a été pendant un bon moment le leader des vidéo-games. Mais d'autres sont apparus sur ce marché explosif, et Atari, dont les qualités ne sont pas remises en question, doit se surpasser pour rester dans la ligne de tête. Un système simple, un très grand choix de cassettes de jeux, voilà ses principales caractéristiques.

La console de jeu 2600

D'un aspect sobre et simple, noire et marron, elle est d'une esthétique dépouillée. De dimensions restreintes (34,5 × 22,5 × 9,5), elle est très légère (à peine 1,5 kg), ce qui vous permet de la manipuler aisément, voire de l'emmener en vacances ou chez des amis. Elle se branche sur l'entrée VHF de votre télévision. Elle est livrée avec un transformateur.

Une simplicité efficace

Seulement six boutons pour vous servir de cette console. Le bouton marche/arrêt (vérifiez bien que le bouton est sur off lorsque vous introduisez une cassette, et remettez-le sur off avant de retirer la cassette) ; le bouton de sélection couleur ou noir et blanc ; le bouton game select, qui vous permet comme son nom l'indique de choisir le type de variantes que vous souhaitez sur le jeu qui vous intéresse. Elles sont très nombreuses sur la plupart des cassettes de jeu, pour un seul joueur qui s'exerce contre l'ordinateur (dans des jeux de réflexion) ou contre lui-même (battre son propre score en faisant toujours plus), ou pour deux joueurs qui s'affrontent simultanément sur un même jeu. Lorsque vous avez sélectionné le type de jeu souhaité, il vous suffit alors d'actionner le dernier bouton à droite de la console pour remettre le jeu à zéro et



commencer la partie.

Les deux autres boutons correspondent chacun à un joueur et sont situés derrière l'appareil. Leur position sur A ou sur B indique le niveau de difficulté choisi : facile pour A, et difficile pour B. Cela double donc le nombre des variantes que peut déjà vous offrir une cassette de jeu, selon que vous décidiez de jouer avec un niveau de difficulté supérieur ou non.

Les commandes

La poignée standard est le joystick. Un boîtier carré au centre duquel s'élève un bâtonnet d'une dizaine de centimètres. Il est maintenu dans une sorte de cercle caoutchouté qui lui assure une bonne souplesse d'utilisation. Un bouton rouge est situé en haut à gauche du boîtier. C'est un bouton d'action qui commande par exemple les tirs de missiles dans les jeux de l'espace, ou confirme la position d'un pion ou d'une carte dans des jeux de type classique tels que les Échecs, l'Othello, ou le Bridge. La plupart des cassettes requièrent l'utilisation de ces joysticks.



Viennent ensuite les commandes à molettes, qui se présentent comme des boutons de potentiomètres. Un seul branchement pour deux commandes. Ce type de commandes sert essentiellement pour les jeux type casse-briques, tennis, ou jeux d'adresse dans lesquels il faut rattraper des objets qui tombent. Ces deuxièmes commandes sont plus faciles à utiliser que les joysticks car elles sont très sensibles et répondent très bien à votre impulsion, alors que les joysticks sont un peu petits et vous donnent des crampes à la main au bout d'un moment, surtout si vous jouez à des jeux de l'espace, ou que vous combattiez un adversaire, l'excitation aidant vous vous crispez facilement.

Un troisième type de commandes, mais plus particulier celui-ci, est le clavier de quinze touches pour les jeux de mémoire ou la cassette d'initiation au Basic. Moins répandues, ces commandes sont pratiques à utiliser et on les a bien en main.

Les cassettes

Un très grand choix de cassettes de jeu permet à l'utilisateur de la console Atari de ne pas se lasser de celle-ci. Encore faut-il en avoir les moyens, car ces cassettes de jeu coûtent entre 150 et 350 francs. En faisant un rapide calcul vous constatez que la composition d'une ludothèque variée constitue un véritable placement. Essayez alors de tester à fond une cassette avant de l'acheter, car il arrive souvent qu'après l'excitation des premières parties, la cassette perde de son intérêt. Essayez de faire des échanges entre amis. Une autre formule est en train de s'instaurer, la même que pour les cassettes vidéo : la location. Nous en reparlerons.

Quoiqu'il en soit, un très grand choix de cassettes et de thèmes est disponible : jeux d'aventures, d'adresse, classiques, éducatifs, de l'espace, sportifs, de combats... Ces différents types de jeux sont bien sûr fabriqués par Atari, mais un certain nombre de fabricants de softs (programmes) ont fait des cassettes adaptables, elles aussi, sur le VCS Atari, elles étendent donc la ludothèque de cet appareil. Méfiez-vous des jeux trop semblables qui ne portent pas forcément le même nom... Les principales marques fabriquant ces cassettes sont Activision, Apollo, Parker, Tigervision, Spectra Vision, Telesys, Imagic, Coleco...

Points faibles

Tout d'abord le joystick, nous l'avons déjà mentionné, qui donne facilement des crampes.

Une définition graphique et de son un peu simpliste.

Points forts

Le très grand choix de cassettes de jeux.

La possibilité d'extension de l'utilisation de la console grâce à des modules à venir.

Conclusion

Une console classique, sans prétention.

Console Atari 2600, 1 400 F environ.

La console 5200

Présentée avec succès aux États-Unis, cette nouvelle console Atari est plus raffinée que sa petite sœur, la console 2600. Elle possède un design plus sophistiqué, plus stylisé qui lui donne une allure élégante. Sa capacité de mémoire est de 32 K ROM, et elle se branche de la même façon que la console 2600, sur votre téléviseur.

Les commandes sont beaucoup plus complètes. Elles sont dotées à la fois d'un joystick à 360 degrés, et de douze boutons de sélection, en plus des boutons de tir. Elles permettent une bonne rapidité dans l'exécution des mouvements et répondent bien à vos impulsions. De plus, elles se rangent dans le compartiment de la console conçu à cet effet. Il y a en option une commande encore plus complète regroupant à elle seule les trois commandes actuellement disponibles sur la console 2600.

Les cassettes actuellement disponibles sur la console 2600 pourront venir s'adapter sur la console 5200 grâce à un petit appareil. En attendant, la ludothèque de cette dernière née est composée des jeux les plus fameux, tels Space invaders, Super breakout, Pac Man, Missile command, Astéroïds, Defender, Galaxian, Centipède... Une quinzaine environ.

La date de mise en vente en France de cette console n'est pas encore connue.

Le module clavier ordinateur

Sur le même principe que le module créé par Coleco Vision, Atari va sortir un module clavier d'ordinateur qui va transformer votre console en un véritable petit micro-ordinateur. Vous l'installez devant la console 2600 et branchez dans l'emplacement de la cassette la cartouche qui y est reliée par un cordon.

Une dizaine de cartouches sont actuellement prévues dans un premier temps pour l'utilisation de ce module. Il s'agit essentiellement de programmes éducatifs (orthographe, mathématiques, jeux de mots) et de programmes pour s'entraîner à la lecture rapide par exemple.

Sa capacité de mémoire peut s'étendre de 8 à 32 K RAM, et 16 K ROM, et comporte une gamme de 128 couleurs. Il est conçu pour le langage Basic.

Vendu actuellement aux États-Unis au prix de 90 dollars, on ne connaît pas encore sa date de mise en disponibilité en France.

Module Track-ball

Encore un module additionnel qui doit arriver dans les prochains mois des États-Unis. Cette nouvelle commande va vous permettre une manipulation sur 360 degrés, parfaitement contrôlable pour des jeux tels que Missile Command ou Centipède.

Un raffinement qui vous donnera l'impression d'être aux commandes d'un jeu d'arcades.

LA CONSOLE ADVISION - HOME ARCADE

une petite nouvelle qui fait mal

La console Advision - Home Arcade n'est pas chère, ses cassettes de jeu non plus et sa définition graphique est très bonne. Ça promet du sport sur un marché de jeux vidéo déjà hautement concurrentiel.

Cette console, apparue sur le marché français des jeux vidéo au début de l'année 1983, n'est pas passée inaperçue. Son aspect extérieur est simple. Ses dimensions sont plutôt modestes (29 x 18 x 6,5 cm) et son poids faible (à peine 1,2 kg). Ses deux boîtiers de commande sont intégrés sur le dessus de la console, de part et d'autre des touches de fonctionnement. Ses capacités techniques vont en faire une très sérieuse concurrente pour les leaders des consoles de jeux vidéo. Elle allie en effet le très bon graphisme d'une console comme Mattel ou Coleco, à une diversité dans le choix des cassettes de jeu, très appréciable.

Une petite qui prend de la place

Nous l'avons dit, son encombrement est très réduit. Mais sa capacité de mémoire de 8 à 16 K, permet un très bon graphisme pour les cassettes de jeu vidéo, et les seize couleurs sont très bien rendues. La console est livrée avec un transformateur qui va l'alimenter. Elle est également équipée d'un témoin lumineux qui vous indique si la console est ou non sous tension.
Une autre astuce vous per-



mettra de la transporter et de la brancher sur un bateau, ou dans une caravane, puisqu'un adaptateur de douze volts y a été incorporé. Vous n'aurez plus qu'à vous procurer le cordon de branchement.

Sur le dessus de la console, cinq boutons de commandes : bien sûr la mise en route de la console (Power) ; « reset » pour remettre le jeu au point de départ ; « start » pour commencer ; « option » pour introduire selon le jeu certaines précisions ; « select » qui vous permet de choisir la variante voulue.

La console se branche sur votre téléviseur sur le canal UHV, tout simplement. Les deux petites fiches type jack que vous trouverez également livrées avec la console sont simplement des branchements prévus pour des joysticks complémentaires qui viendront plus tard.

Cette console Home Arcade porte bien son nom. Sa bonne définition graphique et sonore et le choix des jeux, la positionnent parmi les meilleures. De plus sa petite taille vous permettra de la déplacer facilement, pour peu que vous ayez un poste de télévision portatif sur lequel la brancher.

Les commandes

Elles font penser aux boîtiers de commande de la console Mattel. Un clavier à douze fonctions et un disque plat multi directionnel. Avec cette différence qu'au lieu de l'actionner avec une pression du doigt, vient se visser en son centre un petit bâtonnet qui va le transformer en joystick. Il y a également deux boutons latéraux de tir, situés de chaque côté du boîtier. Dans certains jeux, il y a même un bouton précis qui va vous permettre un arrêt sur image qui « gèlera » l'action, à chaque fois que vous le désirerez, au cours d'une partie. Tout comme pour les boîtiers de commande Mattel, un petit cache est livré avec chaque cassette et viendra se glisser sur le boîtier, donnant ainsi à chaque touche la fonction qui lui est propre, selon le jeu. Le principe est donc le même, mais avec la simplicité en plus. En effet, la manipulation des commandes de la console Home Arcade est plus simple que celle de Mattel, et cela ne lui enlève rien, au contraire. La précision des commandes est très bonne, et les impulsions données sont fidèlement et rapidement reproduites. Notons qu'elles sont beaucoup plus sensibles également que les joysticks d'Atari. Alors du doigté, de la souplesse, surtout pas de brutalité !

Les cassettes

Une ludothèque déjà bien fournie nous est proposée par Advision pour sa console Home Arcade. En effet, environ une quarantaine de cassettes sont actuellement disponibles, et proposent des jeux de sports, des combats de l'espace, des jeux de réflexion, des courses de voitures, etc. Déjà seize jeux du type arcades avec des graphismes étonnants qui rappellent les jeux de café. Seize jeux possèdent une autodémonstration, une simulation de jeu qui vous permet d'observer celui-ci et vous familiariser avec. En outre, une vingtaine de cassettes comportent un programme qui vous permet d'arrêter momentanément une phase d'un jeu si vous le souhaitez.

Doivent bientôt arriver sur le marché des cassettes de type éducatif, pour apprendre le Basic par exemple, ou pour venir se greffer sur le micro-ordinateur que la console sera devenue, lorsqu'on lui aura adjoint un clavier alphanumérique.

Advision va aussi se lancer dans l'extension des consoles de jeu. Mais nous en reparlerons. En résumé, une ludothèque variée, en pleine expansion, et qui ne vous décevra pas.

Points faibles

Rien de bien méchant : les fils des boîtiers de commande ne sont pas rangeables dans la console, et si l'on n'y prend pas garde, on risque d'égarer les petits bâtonnets que l'on doit visser sur le disque directionnel.

Points forts

Son petit encombrement et sa légèreté.
Ses très bonnes définitions graphiques et sonores.
La variété des cassettes proposées.
Son rapport qualité-prix.
La bonne maniabilité de ses commandes.

Conclusion

Une super petite console qui devrait continuer à faire parler d'elle.

Console Home Arcade, 1 200 F environ.

BRANDT JO 7400

Ses atouts : puissance, graphisme et compatibilité avec la ludothèque Philips

Brandt se lance aussi dans la course aux jeux vidéo. C'est pourquoi nous vous présentons ici son nouveau produit de fin d'année (normalement disponible depuis le début du mois de novembre). Le pari de Brandt consiste à s'insérer dans un créneau déjà bien encombré, du moins dans le type de produits proposé. Examinons cette nouvelle venue.

Une petite française

Son élégant coffret en ABS gris ne diminue pas pour autant sa taille relativement imposante : 34 x 31 x 7 cm pour un poids de 3 kg. Son clavier alphanumérique de 49 touches sert à la programmation des jeux, et à la sélection des variantes de ceux-ci. Les cassettes viennent s'enclencher sur le dessus de la console, en avant du clavier. Les manettes de commandes sont raccordées derrière l'appareil.

La technique

Sa mémoire permet un graphisme assez précis. Mais les effets visuels sont variables selon les cassettes. En effet certaines d'entre elles ont un décor plus sophistiqué que d'autres. Huit couleurs pour agrémenter le tout. Et les effets sonores sont assurés par une gamme de notes qui



s'étend sur un octave et demi. Le branchement de la console se fait, comme pour ses consœurs, par la prise d'antenne de votre téléviseur, et par un cordon qui la relie directement au secteur. Une sortie est également prévue pour un branchement sur prise péritel, mais le cordon est livré en option seulement.

Les commandes

Deux boîtiers de commande sont livrés avec la console, mais ne se rangent pas dessus. Ils comprennent un joystick pouvant aller dans les huit directions prévues par les encoches du boîtier, et un bouton de tir. On remarquera tout de suite la similitude entre ces boîtiers et ceux de la console Philips Vidéopac. A la fois souples et précis, ils sont faciles à diriger pour animer les objets ou personnages qui apparaissent sur l'écran. On notera parfois une certaine lenteur à réagir, ce qui est gênant dans les jeux d'action.



Catapulte (Philips) le jeu vedette de la nouvelle ligne Philips compatible sur la console Brandt JO 7400

La ludothèque

La ressemblance avec les produits Philips ne s'arrête pas aux boîtiers de commandes, ni à l'aspect général de la console. Brandt a créé spécialement des cartouches pour sa console JO 7400, les cassettes Philips sont compatibles avec elle. Mais les cassettes Philips existantes ne rendront pas un très bon graphisme, seules les cassettes au-delà du numéro 42 ont une meilleure définition graphique. Ce sont d'ailleurs les mêmes qui sont prévues pour le nouveau Vidéopac Philips 7400. L'inverse est également valable puisque les cassettes du JO 7400 sont compatibles sur les consoles Philips.

La variété des jeux proposés est déjà assez grande, d'autres suivront en 1984. Rien n'est particulièrement révolutionnaire, mais vous aurez de quoi faire avant d'épuiser toutes les variantes proposées.

Notons une innovation intéressante qui consiste à faire des emballages de couleurs précises suivant le type de jeu de la cassette. C'est ainsi que dans les boîtes vertes se cachent les jeux de sports, dans les boîtes rouges tous ceux qui sont de type action, et en jaune les jeux de science-fiction. Mais vous trouverez aussi des jeux de société version électronique, et même des jeux de type éducatif, musicaux ou d'initiation à l'électronique.

Point faible

Son manque d'originalité par rapport à des produits déjà existants.

Points forts

Un excellent graphisme et la possibilité d'extension à la micro-informatique.

LA CONSOLE VIDEO SECAM SYSTEM

La simplicité sans prétention

Pour jouer sur la télévision, il y a le haut de gamme des consoles et il y a aussi des appareils plus modestes qui s'adressent aux jeunes enfants. Ces consoles sont moins perfectionnées bien sûr. Mais elles sont plus maniables, plus simples, et surtout moins chères !

Rollet

Le Video Secam System ou la simplicité sans prétention.

En effet, la console Video Secam System, aussi appelée Tronic, est un tout petit gabarit (32 x 18 x 7 cm) pour un poids plume (1,1 kg). Elle n'est pas comparable aux autres consoles vidéo qui existent actuellement sur le marché, et elle n'en a pas les prétentions. Elle est essentiellement destinée aux enfants en bas âge qui veulent se familiariser avec cette nouvelle génération de jeux, avant d'avoir affaire aux consoles haut de gamme.

Son aspect extérieur n'est pourtant pas négligé, ses couleurs gris souris et noir font ressortir les boutons orange. Les boîtiers de commande viennent s'encastrer sur le dessus de la console, de part et d'autre du clavier central de commande. Ce clavier est constitué tout d'abord de deux rangées de cinq boutons orange, qui serviront à déterminer le type et la variante de jeu choisi dans une cassette. La sélection des différents jeux possible est donc très simple. Juste au-dessus de ces rangées de boutons se situe l'entrée des cassettes de jeux. Elle est protégée par un petit cache plastifié, qu'il vaudrait mieux ne pas perdre si l'on veut protéger cette entrée de la poussière.

Puis, sous les boutons orange, et de gauche à droite, il y a l'interrupteur marche/arrêt qui se présente sous la forme d'une molette. Cette molette détermine aussi le volume du son. Vient ensuite un sélectionneur de vitesse (deux au choix). Puis deux sélectionneurs de difficultés, selon le niveau, un pour chaque joueur. Ainsi, selon la force de l'un par rapport à l'autre, il y a la possibilité d'équilibrer un match. L'avant-dernier interrupteur vous permet de choisir un service automatique ou manuel. Et enfin, le gros bouton orange de droite est celui qui remet le jeu à zéro.

Cette console se branche sur la canal UHF de votre téléviseur. Un autre cordon, muni d'un transformateur, vous donnera l'alimentation électrique. Sur le dessus de la console à droite, une prise pour un éventuel adaptateur qui n'est pas fourni avec elle,



mais que vous pouvez vous procurer si vous le souhaitez. Sur le dessus, à gauche de la console, deux autres prises, à côté desquelles est inscrit le mot « pistolet ». En effet, l'une des cassettes offre la possibilité de faire de l'exercice de tir. Nous en reparlerons plus loin.

La définition graphique est en général très simple, et rappelle les premiers jeux vidéo. Rien d'exceptionnel, mais ce n'était pas le but de la console. Rien d'extraordinaire non plus en ce qui concerne le son qui nous vient non pas du téléviseur, mais d'un petit appareil situé dans la console. Les commandes sont d'une simplicité enfantine : une simple manette qui pivote sur son centre de 360°, et un bouton de tir. (500 F environ).

Les cassettes

Comme nous le disions, les cassettes n'ont pas un graphisme étonnant. Mais les variantes des jeux proposées sont importantes. On y retrouve l'éternelle cassette de sport qui regroupe tout ce qui est déjà trop connu dans ce domaine (football, squash, tennis, hockey, etc.), une cassette de course de motos, une autre de combat naval, un jeu de casse-briques et une course de moto-cross. Seule la cassette Stand de tir est réellement amusante : il s'agit, après s'être procuré le pistolet (par ailleurs transformable en fusil) adéquat, de tirer sur l'écran. Lorsque votre cible est touchée, un bruit vous l'indique. (180 F à 250 F environ la cassette.)

Conclusion

Une innovation qui donne exactement ce qu'on attend d'elle : être abordable pour les plus petits, et la bourse de leurs parents.

La console de base

Rollet fait également, pour les amateurs, une console bas de gamme à jeux incorporés. Elle est basée sur ce principe simple qui évite l'utilisation de cassettes de jeux.

Six jeux sont néanmoins proposés. Quatre sont des jeux de « balle » : mur d'entraînement, pelote basque, football et tennis. Les deux autres nécessitent le branchement d'un pistolet (ou d'un fusil) pour s'entraîner au tir (350 F environ).

Le tir au fusil

Un matériel très simple, un pistolet transformable en fusil par l'ajout d'une crosse plus importante, et d'un canon plus long.

Il s'agit alors de viser les cibles à atteindre sur l'écran, et de les détruire autant que faire ce peut. Ce n'est pas si évident, et il faut s'entraîner à viser correctement.

Dans la console Robot, la plus simple, le jeu est incorporé, dans la console Tronic, il faut mettre une cassette de jeu spéciale Stand de tir pour y jouer.

Un jeu original et sans prétentions avec un matériel très simple (80 F environ).

La nouvelle console Rollet

Disponible à la fin de l'année 1983, elle ressemblera, au point de vue capacité de mémoire, graphisme et niveau technique, à ce que font Atari ou Philips. Elle sera livrée avec une cassette de Monstres et gloutons (un dérivé du Pac-Man), et un adaptateur. Dans un premier temps une dizaine de cassettes seront disponibles, à un prix qui varie entre 120 et 200 francs. En 1984, une trentaine d'autres cassettes vous permettront d'étoffer votre ludothèque.

Si cette console et les jeux qui l'accompagnent ne sont pas révolutionnaires, ce sont néanmoins des jeux complets avec des cassettes en tout genre, qui vous sont proposés, dont le prix modique est certainement un atout, puisque la console avec une cassette et un adaptateur, sera vendue moins de 500 francs.

HOME VISION COMPUTER SYSTEM

Un bon rapport qualité-prix

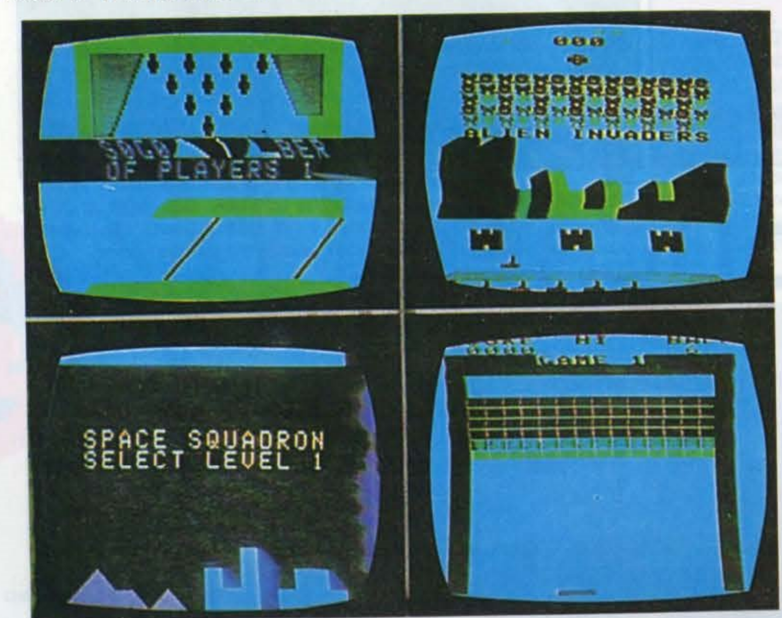
A quoi ressemble-t-elle ?

Avec ses deux boîtiers incorporés, la console Home Vision n'est pas seulement élégante, elle est pratique. Ses dimensions sont très classiques pour des appareils de ce type (33 x 20 x 8 cm). Les touches de sélections sont au nombre de quatre (plus un interrupteur qui met la console sur secteur) : « select », « start », « option », et « reset ». Notons une différence entre « select » et « option », en effet, lorsque vous choisissez une cassette de jeu, deux possibilités complémentaires vous sont offertes. Tout d'abord sélectionner le niveau de difficulté auquel vous allez jouer, et ensuite les différentes options qui vous sont proposées.

Les boîtiers de commandes

Un boîtier pratique et simple. Il se tient aisément dans la main. Ses dix touches numériques de 0 à 9, et deux touches « clear » et « enter », vous permettent de démarrer le jeu et de diriger les mouvements des figures sur l'écran.

Tout comme pour les boîtiers de la console Intellevision, de petits caches en plastique viennent se glisser sur les touches, en indiquant pour chacune ses particularités et son action. Au-dessus du clavier numérique, un petit joystick de type champignon, et sur les côtés, deux boutons de tir. Un reproche cependant, les cordons reliant les boîtiers de commandes à la console sont un peu courts.



Les cassettes de jeu

Une ludothèque déjà bien fournie vous permet de trouver tous les classiques des jeux vidéo. Vous trouverez les thèmes de l'espace avec Third encounter, Space mission ou encore Mars attack et autres Alien invaders. Le thème de l'escalade est également présent avec Up up and way, où vous partez à l'assaut d'un gigantesque building. Pour les amateurs de sports des cassettes de Base-ball ou Football, Tennis, etc. sont présentes. On trouve également des jeux de réflexion avec, notamment, une version intéressante du célèbre Othello Reversi. De nombreuses nouveautés sont, bien entendu, attendues en 1984.

Les extensions

Sa capacité de mémoire de 32 K bytes permet un bon graphisme, des couleurs variées et des effets sonores tout à fait corrects. Il aurait été dommage de ne pas pousser la machine plus loin. C'est pourquoi on attend pour fin 83 une extension à cette console, qui devrait apparaître sous la forme d'un clavier ordinateur, qui transformera le Home Vision Computer System en un instrument permettant, avec l'aide d'un adaptateur, l'utilisation des cartouches de l'Atari 2600.

Un bonus pour cette nouvelle petite console.



Point faible

Le manque d'originalité de certains jeux.

Points forts

La quantité des jeux proposés, et les possibilités d'extension de cette console de moyenne gamme.
1 250 F environ.

BRANDT SORT LE GRAND JEU.

L'ordinateur de jeu JO 7400 Brandt est une console de 3ᵉ génération. Il joue double jeu, car il est aussi un micro-ordinateur idéal pour l'initiation à l'informatique.

Le JO 7400 cache bien son jeu : derrière une belle sobriété de ligne, il possède une superbe qualité d'image (238 lignes de 320 points, soit plus de 76.000 Pixels).

Plusieurs programmes sont spécifiques et son standard, très bien implanté, est compatible avec le Vidéo Pac. Autant d'atouts qui lui procurent un des meilleurs rapports qualité/prix.

Enfin, le catalogue des programmes JOPAC ne cesse de s'étoffer et présente une collection de cartouches très facile à gérer grâce à ses codes de couleurs.

Le JO 7400 Brandt est un ordinateur tellement brillant qu'il en est presque... hors jeu !

JO 7400 Brandt, un événement de fin d'année à ne pas manquer.

Brandt
électronique











INTERTON ELECTRONIC VC 4000

Une console qui tient la route

Dans les consoles de gamme moyenne, l'Interton VC 4000 devrait se tailler une place de choix. Ses atouts : le prix et la variété des jeux.

C'est une console simple mais efficace, qui satisfera les amateurs de jeux vidéo. Sérieuse, toute de noir vêtue, la console Interton VC 4000 est un petit gabarit (33 x 21 x 13 cm). Comme pour beaucoup de ses consœurs, les boîtiers de commande sont intégrés sur le dessus de la console, et les touches de sélection sont au centre.

Une nouveauté chez Hanimex

Encore un petit modèle (32 x 18 x 7 cm), tout habillé de gris métallisé. C'est le nouveau HMG 7900, un jeu vidéo programmable, à microprocesseur. Trois touches pour sélectionner, remettre à zéro et commencer un jeu. Cette nouvelle petite console est livrée avec une cassette de style Pac Man, et un boîtier de commande qui s'incorpore dans une niche, sur la partie supérieure gauche de la console. Ce boîtier de commande a la particularité de posséder, sur sa partie supérieure, une molette, et sur sa partie inférieure, un joystick monté sur disque... Un deuxième boîtier de commande est disponible pour un second joueur, mais en supplément. Cette console peut fonctionner sur pile ou sur secteur (elle est fournie avec un adaptateur). Une dizaine de cassettes sont disponibles pour le moment. D'autres viendront plus tard.

Une nouvelle console qui va entrer dans la gamme des « moyennes » (une gamme qui commence à être assez étendue). 800 F environ.



Une place au soleil

Sa mémoire de 34 K octets lui permet de rendre un bruitage, un graphisme et des couleurs tout à fait corrects. Elle a la particularité de se brancher sur la prise VHF de votre téléviseur. Elle est également reliée au secteur par un transformateur indépendant.

Pour jouer, il vous suffit d'introduire une cassette de jeu et de sélectionner votre type de variante avec la touche dont le symbole est une flèche. Puis appuyez sur « start » pour démarrer.

Les commandes

Pratiques, elles se logent dans deux niches prévues à cet effet. Vous pouvez même jouer sans les en sortir. Elles ont chacune quatorze touches. Deux boutons rouges pour le tir, et les autres touches qui servent de telle ou telle façon selon les jeux. Certains autres boîtiers de commande nécessitent des petits caches plastique qui viennent se glisser sur eux. Ici le système est différent. Il s'agit de découper le cache cartonné livré avec la cassette. Les touches ressortent, et vous savez ainsi exactement à quoi elles correspondent, et quels seront leurs effets. Bien sûr ces caches en carton peuvent s'abîmer, mais il est très facile d'en refaire soi-même, dans du bristol par exemple.

Le petit joystick qui vient compléter ces boîtiers de commande est de manipulation aisée, et il donnera une impulsion au moment voulu, aux objets ou personnages que vous animerez sur l'écran.

Les cassettes

De très nombreux jeux sont déjà disponibles, environ une quarantaine. Rien en fait de vraiment original. Ce sont en effet des remakes déjà connus des amateurs de jeux vidéo. Notons cependant que les variantes sont suffisamment nombreuses pour séduire les inconditionnels.

Point faible

Une résolution graphique parfois décevante.

Point fort

Une grande variété dans les thèmes des jeux.

Il faut compter environ 1 200 francs pour la console, et de 200 à 400 francs pour les cassettes.

Caractéristiques / Consoles	Prix indicatif	Esthétique	Graphisme	Effets sonores	Quantité de jeux	Originalité des jeux	Maniabilité des commandes	Périphériques	Autres consoles	Points faibles	Points forts
VECTREX (Vectrex)	2 000 F	•••	•••••	••••	••	••••	••••	Crayon optique Micro-ord.	—	Un seul boîtier (2e à acheter) Fil boîtier trop court	Autonomie Graphisme Son Commandes Jeux
COLECOVISION (CBS)	2 000 F	•••	••••	•••	••	•••	••	Turbo Micro-ord. Adaptateur	—	Boîtiers peu pratiques Trop peu de jeux (pour le moment)	Graphisme Son
INTELLEVISION (Mattel)	2 000 F	•••	••••	••••	••••	•••	••••	Micro ord. Intellivoice Adaptateur	—	Un peu trop sophistiqué de prime abord	Jeux très perfectionnés Pas de lassitude
ATARI VCS (Atari)	1 500 F	••	•••	•••	••••	•••	•••	Transform. en micro	Console 5200 (date non fixée)	Joysticks « à crampe »	Ludothèque très fournie Poss. adaptation nombreux softs
VIDEOPAC (Philips)	1 300 F	••	••	••	••••	•••	•••	—	G 7400 (fin 83) (1 500 F)	Commande trop souple	G 7200 à écran incorporé pour l'autonomie
HOME ARCADE (Advision)	1 200 F	••	•••	••	••••	••	••	—	—	Jeux parfois simples	Petite taille Ludothèque Rapport qualité/prix
VC 4000 INTERTON (Hanimex)	1 100 F	••	••	••	••••	••	••	—	HM 67900 (fin 83)	Jeux trop courants	Ludothèque
ROLLET (Rollet)	500 F	•	•	•	•	•	•••	—	Nouvelle console (fin 83)	Jeux très simples Graphisme faible	Rapport qualité/prix
HOME VISION COMPUTER SYSTEM	1 250 F	••	••	••	••	••	••	Micro-ord.	—	—	Ludothèque
JO 7400 (Brandt)	1 600 F	••	••	••	••	••	•••	Initiation à l'informatique	—	Commandes un peu souples	Ludothèque

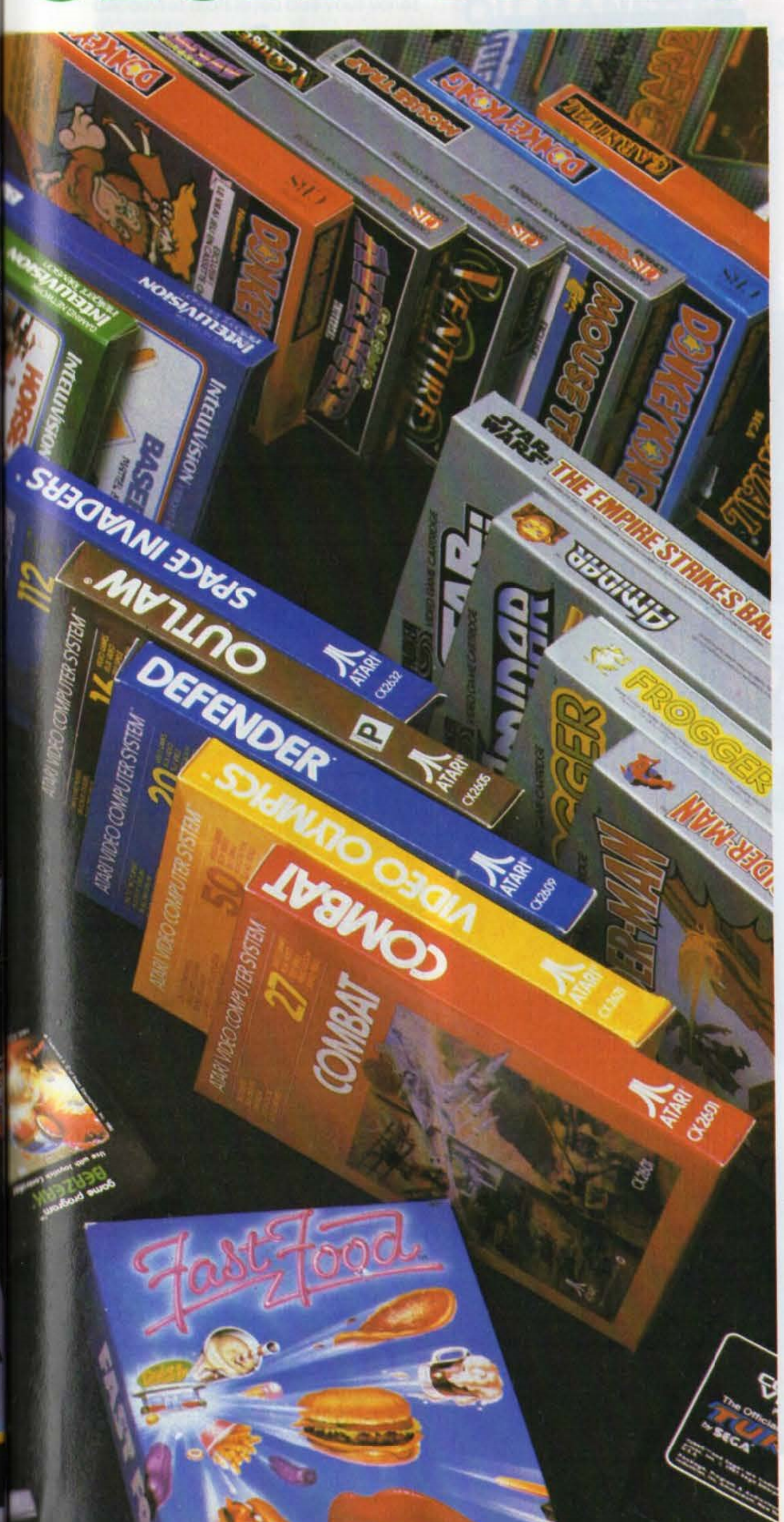


SORCELLERIE
Un chevalier. Pur et brave. Vous !
Votre armée ? Ceux que vous avez recrutés : des aventuriers, voleurs, mages, guerriers, traîtres ou fidèles, courageux ou lâches.
Un trésor caché... gardé par des monstres.
Un labyrinthe, des oubliettes.
Au détour d'un couloir : des pièges, des monstres, des dragons...
...belliqueux ou amicaux.
Des combats et des ruses.
Des mages et des voleurs.
Des fossés et des trappes.
Des épées et des guerriers.
L'or, la gloire... ou la mort.
Un univers fascinant.
Des heures d'envoûtement.
Le donjon du suzerain hérétique.
EDICIEL
MATRA ET HACHETTE
j&s
SORCELLERIE, version française de WIZARDRY, fonctionne sur APPLE II et IIe.
Vous pouvez acheter SORCELLERIE dans 200 boutiques informatiques ou librairies, ou le commander en adressant votre chèque à LPC EDICIEL, 70, av. Victor-Hugo - 86500 MONTMORILLON.
M. ______ ADRESSE ______
SORCELLERIE (Code 710 013 4). Nombre ☐. Prix à l'unité (F 650,–). Total ☐ Ci-joint un chèque à l'ordre de LPC.

LES CASSETTES DE



JEUX VIDEO



Qu'est-ce qu'une cassette ?
Tout ce que vous avez toujours voulu savoir
Nous avons tout testé pour vous

Les combats de l'espace
Les stars de l'espace
Les nouveaux monstres

Les jeux d'action
Des tanks en toc
Faire mouche du premier coup

Les jeux d'adresse et de réflexes
Sur la corde raide
Le stress qui guette
Les grenouilles suicidaires

Les jeux de labyrinthes
Enzymes gloutons
Puces malicieuses
Un minotaure furieux

Les jeux d'aventures
Contes et légendes
Dragons et pieuvres

Le sport en cassettes
Des exploits sans effort
Les records du crû

Les jeux classiques version vidéo
Échecs en série
Dames de nage

Jeux de logique, de réflexion et à caractère éducatif
On cherche Géotrouvetou et on trouve Einstein

Une fois la console achetée il faut l'alimenter avec des cassettes. On en trouve de toutes les couleurs, de toutes les formes et compatibles sur toutes les consoles.
Jeux d'aventures, guerres de l'espace et duels intersidéraux, mais aussi jeux d'échecs, de logique et de sport. De quoi se distraire pendant un an.
Pour vous aider à faire votre choix nous les avons toutes testées. Toutes !
Voilà notre verdict.

LES CASSETTES DE JEUX VIDEO



Tout ce qu'il faut savoir

Dans l'abondance des jeux vidéo actuellement disponibles sur le marché, il est très difficile de se retrouver.

Chaque fabricant de consoles propose ses propres cassettes, mais cela ne s'arrête pas là. En effet, il arrive que des fabricants de consoles fabriquent aussi des cassettes compatibles sur d'autres consoles que les leurs. Et puis il y a des fabricants qui ne vendent que des cassettes de jeux, compatibles sur une ou plusieurs consoles.

Les pages qui suivent sont réalisées pour vous aider à effectuer votre choix, à vous y retrouver dans les compatibilités, à reconnaître les marques, les nouveautés, etc.

Qu'est-ce qu'une cassette ?

Une cassette, c'est ce que « mange » votre console de jeux vidéo. Les magnétophones mangent des cassettes plates, les magnétoscopes des cassettes plus volumineuses, les consoles de jeux vidéo des cassettes de format intermédiaire, dont la taille peut légèrement varier selon le fabricant.

UNE TRAÎNÉE DE POUDRE

Aux États-Unis, plus de 15 % des 80 millions de téléviseurs sont aujourd'hui équipés de consoles de jeu. En Europe, un peu plus de 1 % des foyers possède ces consoles. C'est dire le marché qu'il reste à conquérir pour les leaders comme Milton Bradley, CBS, Mattel, Philips ou Atari !

On estime qu'un million de consoles seront vendues en Europe cette année et trois millions l'année prochaine.

Pour la France, les prévisions laissent entendre que deux millions d'unités seront vendues dans les cinq prochaines années ainsi que dix à quinze millions de cassettes de jeu. Soit, au total, un marché de plus de 6 milliards de francs.

Les cassettes de jeux vidéo sont vendues dans des emballages carton qui les protègent des chocs et de la poussière. Il est important de ne pas égarer ces boîtes.

Le prix des cassettes varie selon les fabricants, leurs caractéristiques, les compatibilités possibles et quelques autres paramètres. Ces prix oscillent entre 150 et 500 F, le plus souvent entre 150 et 250 F.

Il est recommandé d'examiner les cassettes, et surtout de tester les jeux avant de les acheter. Certains emballages luxueux, décorés avec application, entourent parfois des cassettes banales. Par contre, il arrive que des emballages dépouillés masquent des jeux passionnants. Ce sont là les mystères du marketing !

Votre console absorbe des cassettes par « enfichage », c'est-à-dire par un branchement comparable à celui d'une prise de courant sur le réseau de votre installation électrique.

La première précaution d'emploi est de couper le courant de la console lorsque vous enclenchez une cassette, ou que vous la retirez. C'est une précaution que tous les fabricants

vous rappellent à chaque instant dans les notices livrées avec les cassettes.

Après une mise en marche, caractéristique à chaque console, vous découvrez alors le jeu que vous venez d'acquérir.

Nous avons testé pour vous toutes les cassettes disponibles

Comme nous le disions plus haut, il existe un véritable foisonnement de cassettes en tout genre sur le marché.

Alors comment choisir parmi tout ce qui vous est proposé ?

Vous allez trouver dans les pages qui suivent un classement par thème des cassettes actuellement disponibles. Nous parlerons d'abord des cassettes « stars », celles qui vraiment sont les plus connues, et parmi les meilleures, puis de toutes les autres cassettes disponibles, et enfin des dernières nouveautés que vous proposent les fabricants.



LES PRIX DES CASSETTES DE JEUX VIDÉO

Les prix des cassettes ne sont pas imposés et les détaillants sont libres de les fixer. C'est pourquoi les indications données ici ne sont pas impératives et de notables différences (en plus ou en moins) peuvent être constatées par les consommateurs entre les points de vente. Pour plus de clarté nous avons regroupé les prix dans les tableaux récapitulatifs de chaque fin de partie.

LES « JOYSTICKS », OU MANETTES DE COMMANDES

Dans le domaine des jeux vidéo, le dialogue entre l'homme et la machine passe par des manettes de commandes. Elles servent à orienter les personnages sur l'écran, ou donner la direction de tir. Ces manettes sont appelées joysticks. Ces joysticks sont couplés à des boutons d'action qui donnent, par exemple, le signal du tir. L'ensemble bouton plus joystick est monté sur un boîtier individuel relié à la console par un fil. La plupart des consoles sont proposées avec deux joysticks (un par joueur). Certaines peuvent recevoir des joysticks différents (poignées plus faciles à tenir en main, fixation possible du boîtier sur une table pour donner une plus grande maniabilité, etc.).

Il existe des consoles qui fonctionnent avec des manettes circulaires (disques ou molettes). Certaines consoles admettent indifféremment plusieurs types de boîtiers, l'utilisation de tel ou tel étant commandée par les caractéristiques de la cassette de jeu utilisée.

LES COMBATS DE L'ESPACE

Tout ce qui touche à la science-fiction et à l'espace a pris ces dernières années un essor que tout le monde a constaté. Les grandes productions cinématographiques américaines ont connu d'énormes succès, et les dérivés de ces films sont nombreux. Cela a commencé par les jeux d'arcades, mais très vite les fabricants de jeux vidéo ont adapté ces thèmes pour vos écrans de télévision.

Des monstres gluants assoiffés de meurtre

En général, il s'agit de défendre une planète, dont vous dépendez, contre des envahisseurs galactiques en tous genres, toujours plus horribles et effrayants les uns que les autres. Parfois, les combats se situent exclusivement dans l'espace, et vous n'avez pour base que votre vaisseau amiral. D'autres fois, il s'agit d'attaquer une cité spatiale ennemie, ou encore de bâtir, pour les vôtres, une cité de l'espace où ils pourront trouver l'apaisement.

Les stars de l'espace

Des envahisseurs moroses épinglent les héros galactiques

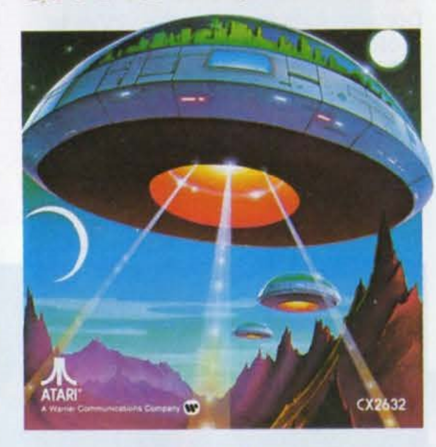
La cassette sans doute la plus connue est **Space invaders.** Qui, en effet, n'a pas essayé ce jeu d'arcades dont le succès se chiffre en centaines de millions de dollars ? Voilà maintenant de quoi vous donner des frayeurs terribles à domicile.

Vous êtes en bas de votre écran, et votre vaisseau se défend contre des envahisseurs venus du fond de l'espace.

Ils arrivent par le haut, dans un mouvement mécanique, par rangées entières, et descendent vers vous dans un rythme toujours plus rapide au fur et à mesure que vous progressez. Vous devez vous abriter derrière les boucliers disposés au sol pour éviter leurs tirs, mais ceux-ci seront bientôt complètement détruits, et vous ne devrez votre survie qu'à la rapidité de vos réflexes. C'est le combat à découvert. De temps en temps un vaisseau amiral ennemi traverse le haut de l'écran. Il vous vaudra un bonus de points si vous l'abattez. Battez-vous avec vaillance, car si une seule de ces horribles bestioles touche la Terre, la partie est terminée !

Mais surtout pas de panique, c'est la meilleure façon d'échouer.
(ATARI pour VCS Atari.)

SPACE INVADERS



Sillonnez l'espace, il en restera toujours quelque chose

Zaxxon est un autre grand classique des jeux d'arcades, bien connu pour ses effets spéciaux en trois dimensions. Vous devez combattre un robot tout puissant qui a entrepris d'envahir toute la galaxie. Il faut le détruire pour l'empêcher de se répandre davantage. Aux commandes de votre super avion vous pénétrez dans la citadelle, vous devez franchir des murs sans les heurter, vous faufiler entre les missiles et autres projectiles que l'on vous destine, détruire les bases ennemies, les stations radar. L'effet tri-dimensionnel est surprenant au début. Aidez-vous de l'ombre que projette votre appareil sur le sol pour vous positionner par rapport aux obstacles que vous devrez franchir. Comme dans un véritable avion, tirez le manche à balai vers vous pour faire remonter votre appareil. Lorsque vous virez, l'appareil prend l'inclinaison correspondante. Les effets sonores et visuels formidables vous font vraiment y croire. Il vous faudra des nerfs d'acier pour cette mission extraordinaire.
(CBS pour Colecovision.)

Lasers affûtés et planètes en perdition

Dans **Defender,** inspiré lui aussi du jeu d'arcades du même nom, la Terre est attaquée par d'horribles robots qui transforment les humains qu'ils ont capturés en mutants destructeurs. A vous de les empêcher d'accomplir leur horrible besogne.

Vous êtes, pour cela, aux commandes du vaisseau spatial universel Defender. A chaque attaquant de l'espace détruit, des points s'inscrivent à votre compte. Vous les abattez avec vos missiles laser et vos superbombes. Vous disposez de trois vaisseaux pour accomplir votre mission. Vous devrez affronter les bombardiers, les piégeurs, les nacelles spatiales, les nuées insectoïdes... un programme engageant, non ?

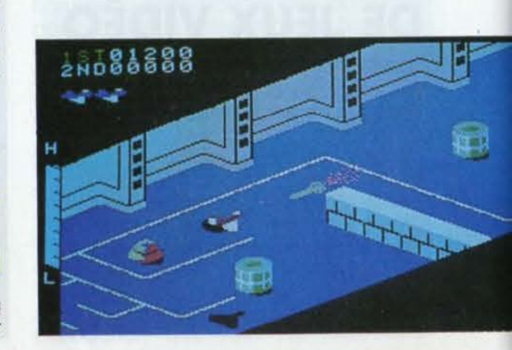
DEFENDER
*Trademark of Williams Electronics, Inc



Attention cependant de ne pas gâcher vos forces inutilement. Dernier point, vous pouvez vous réfugier un instant dans l'hyper-espace. Un repli stratégique parfois nécessaire pour souffler un peu. Bonne chance !
(ATARI pour VCS Atari, HOME VISION pour Home Vision.)

Tuez-les tous. Galaxian reconnaîtra les siens

Avec **Astéroïds,** votre astronef en patrouille navigue dans l'espace. Mais les profondeurs de la nuit ne sont pas toujours de tout repos, surtout lorsque vous vous trouvez dans une région où des météores énormes vous foncent dessus.



A vous de détruire ce déluge de cailloux géants avant qu'ils ne vous transforment en poussière. De nombreuses variantes pour mettre vos réflexes à rude épreuve.
(ATARI pour VCS Atari.)

Le paradis terrestre n'existe pas au fond de l'espace intersidéral

Dans **Missile command,** il s'agit d'une autre histoire de planète à défendre contre des assaillants. Commandant d'une base de missiles antimissiles, vous envoyez vos engins mortels sur les ennemis avant qu'ils ne détruisent les villes que vous défendez. Le jeu se termine lorsque ces assaillants, plus rapides que vous, ont détruit toutes les villes.
(ATARI Pour VCS Atari.)

Mais l'imagination des concepteurs de jeux ne s'arrête pas là. Les versions se multiplent. Voici quelques autres remakes sur le thème des Space invaders : **Third enconter,** et les **Envahisseurs,** où des Martiens attaquent, **Super envahisseurs** et **Laser de l'espace.** Autant de programmes pour exercer vos réflexes dans les galaxies.
(HOME VISION pour Home Vision, VIDEO COMPUTER pour Interton.)

MISSILE COMMAND™



Ce n'est pas tout. Voici les autres cassettes de jeux vidéo qui vous proposent des combats de l'espace, plus terrifiants les uns que les autres.

Tout d'abord les dérivés directs du **Space invaders** dont nous parlions plus haut.

Les maîtres du ciel

Dans **Les monstres de l'espace,** il faut vous battre contre un monstre horrible et ses huit robots. Vous disposez pour cela de quatre lance-roquettes. Il faut détruire tous les robots, protégés par des boucliers blindés, tout en évitant les projectiles du monstre. Lorsque votre lance-roquettes est détruit, protégez-vous derrière un des abris. En appuyant sur « action », vous récupérez une autre arme... mais vous perdez l'abri ! Il vous faut, pour gagner une bataille, détruire tous les robots ennemis, puis abattre le monstre. Si vous le touchez avant, il réapparaît. Dès que vous avez gagné dix parties, vous remportez la victoire.
(PHILIPS pour Vidéopac.)

Prenez garde au faucon

Dans **Space armada,** l'entraînement est recommandé avant de se lancer, pour de bon, dans la bataille. Détruisez les envahisseurs méthodiquement par le bas car, s'ils atterrissent, la partie est finie. Protégez-vous derrière votre bunker. Mais plus vous progressez, plus la lutte sera rude !
(MATTEL pour Intellevision)

Demon attack vous laisse loin de tous, abandonné sur une planète de glace, où vous devez défendre vaillamment votre vie. Tirez avant d'être détruit. A chaque fois que vous venez à bout d'un commando hostile, un autre, bien sûr, apparaît, plus terrible encore que le précédent. A gauche,

en bas de l'écran, est signalée votre réserve de carburant. Chaque fois que vous réchappez à une vague d'assaut, vous gagnez un réservoir supplémentaire.
(IMAGIC pour VCS Atari.)

Vingt-deux v'là l'Etoile noire !

Red clash vous propulse dans l'espace avec mission d'abattre le maximum de vaisseaux de mutants en évitant les météorites et les montagnes. La collision vous serait fatale. L'un des jeux vous propose la démonstration d'une partie. Mais vous constaterez en jouant vous-même que c'est de plus en plus dur.
(ADVISION pour Home Arcade.)



Dans **Space raiders,** vous êtes à bord de votre vaisseau, et il faut détruire le plus possible d'envahisseurs. Attention, il en arrive vraiment de tous les côtés. Gare à votre énergie, pensez à refaire le plein.
(ADVISION pour Home Arcade.)

Astro invaders vous propose une vision d'enfer : des hordes d'envahisseurs se déversent d'un vaisseau ennemi. A vous de les détruire. Vous disposez de cinq vaisseaux pour vous défendre. Regardez d'abord ce qui vous attend en appuyant sur le bouton « select » ; l'ordinateur vous fera une démonstration.
(ADVISION pour Home Arcade.)

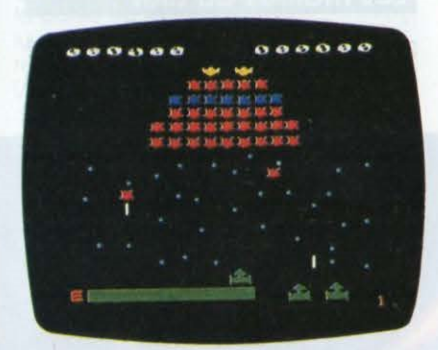
Cent missiles cracheurs de mort

Une bataille de plus en plus difficile. Votre mission dans **Space squadron** est de mener votre vaisseau spatial au combat pour détruire autant de mutants et d'envahisseurs que possible. Attention, ils sont armés. Évitez les collisions. Vous disposez de trois vaisseaux pour établir le meilleur score.
(ADVISION pour Home Arcade.)

Dans **Space attack,** toujours bâti sur le principe des envahisseurs à abattre, trois vaisseaux également vous permettent de marquer le plus de points possible.
(ADVISION pour Home Arcade.)

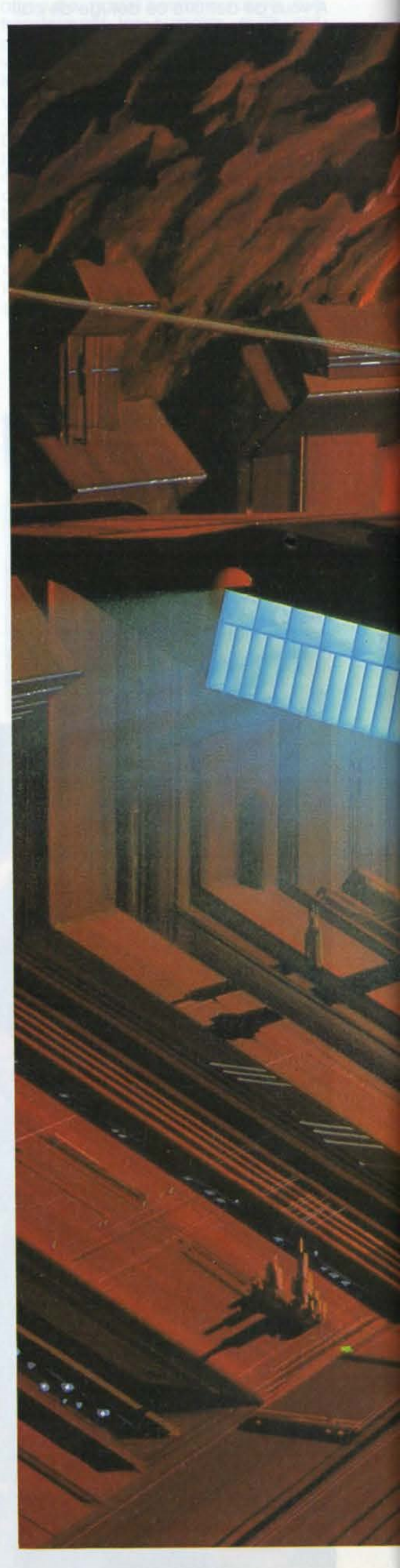
Le choix ne s'arrête vraiment pas là.

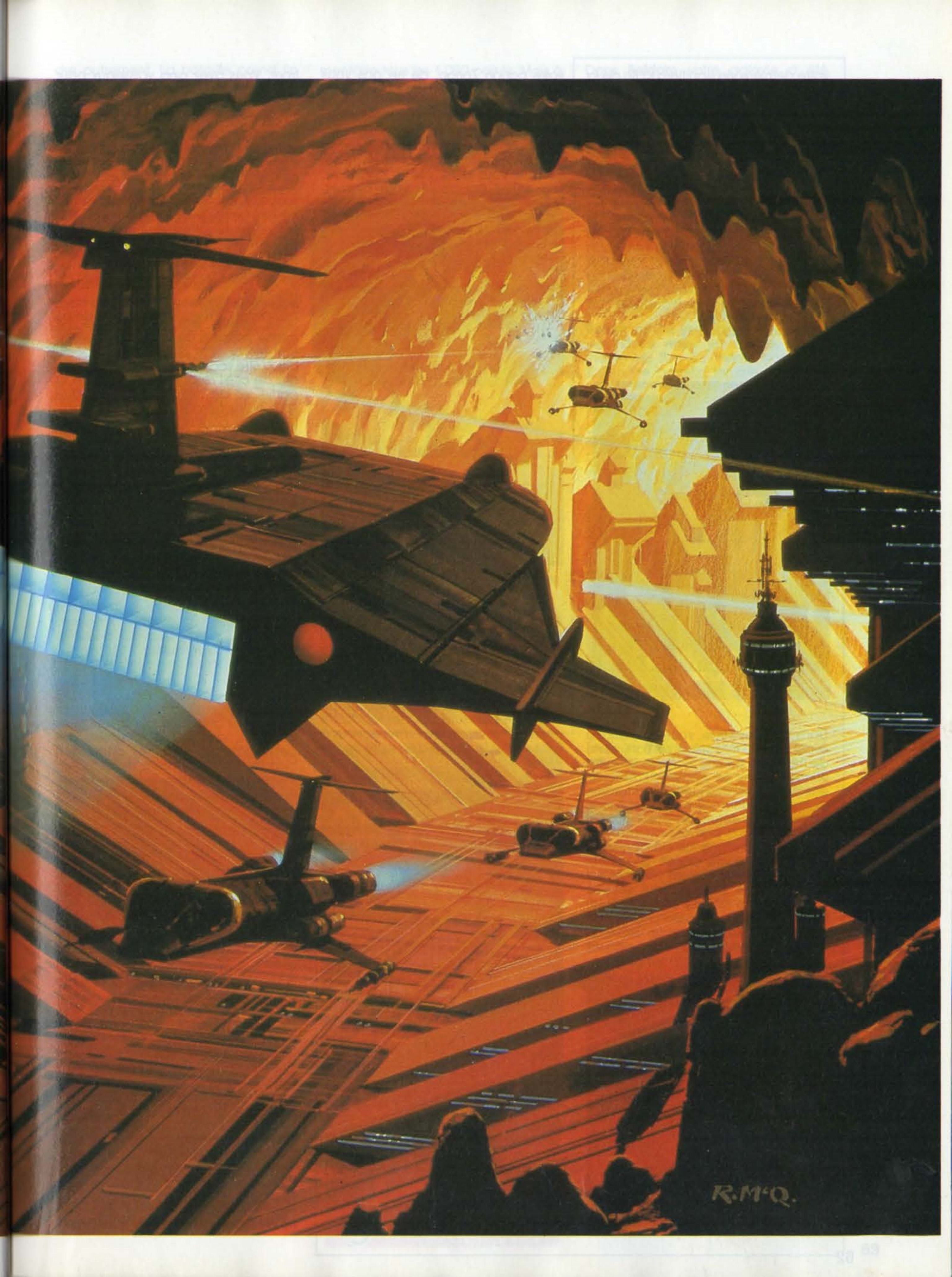
Dans **Star raiders** vous voilà encore en train de défendre la galaxie. En patrouille à bord du fabuleux vaisseau Star Fighter, vous devez détruire les Krylons qui menacent d'anéantir la dernière base stellaire. S'ils y parviennent plus de réapprovisionnement en carburant et plus de réparation possible. A chaque fois que vous serez à leur portée, les Krylons attaqueront. Vous pouvez à tout instant connaître votre position dans la galaxie, celle des Krylons, l'emplacement de la base stellaire et la destination du vol hyper-propulsion qui permet de se rendre dans un autre secteur de la galaxie. Apprenez à vous défendre des vaisseaux ennemis : chasseurs, croiseurs et vaisseaux étoiles. Ces der-



niers ne pourront être détruits qu'à bout portant. Lorsqu'il ne reste qu'un vaisseau ennemi, celui-ci est protégé par des astéroïds très dangereux. Esquivez-les, ou mieux, détruisez-les.
(ATARI pour VCS Atari.)

Vanguard retrace une véritable odyssée. La Cité des Mystères est l'endroit que vous devez atteindre après mille péripéties vécues dans les périlleux tunnels que vous devez emprunter pour y parvenir. Au bout de ces tunnels, il faudra encore détruire le Grand Gond. Vous voilà à bord de votre hélicoptère spatial, avec cinq vies (ou plus selon votre score). Il est équipé de canons laser à l'avant, à l'arrière et sur les côtés. Surveillez du coin de l'œil votre jauge de carburant pour ne pas tomber en panne sèche. A certains endroits, le tunnel contient des poches d'énergie qui vous rendent invincible pendant 10 secondes. Profitez-en. Une carte apparaît avant le début de chaque tour et vous informe de votre position dans le tunnel. Vous y traverserez des zones diverses, plus ou moins dangereuses. Enfin voilà la Cité des Mystères. Soyez rapide pour détruire le Grand Gond. S'il vous reste, après ce premier affrontement, assez de vies, vous vous engagerez alors dans un second tunnel qui mène à une seconde Cité des Mystères. La fin de




R.McQ.

votre dernière vie signifiera la fin de la partie.
(ATARI pour Atari VCS.)

Space war nécessite, avant de se lancer dans la bataille, un bon entraînement. Ensuite, de folles aventures à travers d'étranges galaxies, vous attendent. Il vous faudra en pénétrer les frontières, résister à l'attraction exercée par le soleil cosmique au centre des espaces galactiques. Ou bien encore lancez-vous dans l'hyper espace en tirant le joystick vers vous. N'oubliez pas d'aller vous ravitailler en carburant. Que vous jouiez seul ou à deux, il faut être agile et bien posséder le maniement de l'appareil. Un bon jeu de l'espace.
(ATARI pour VCS Atari.)



Dans **Yar's revenge,** vous avez affaire à de curieux insectes. Les Yars, sorte de mouches qu'une incroyable mutation a dotées de pouvoirs extraordinaires. Ils sont attaqués par le terrible Qotile. Mais leur super canon Zorlon est prêt à les défendre. Il faut cependant franchir la barrière qui protège le Qotile et anéantir ce dernier. Vous pouvez vous abriter dans la zone neutre (la bande multicolore verticale sur l'écran), mais lorsque vous êtes à l'abri, vous ne pouvez plus attaquer. Méfiez-vous du tourbillon, sorte de roue terrible lancée par le Qotile. Et faites attention, lorsque vous activez votre canon Zorlon, de ne pas vous trouver sur son chemin ! Un très bon jeu.
(ATARI pour VCS Atari.)



Dans **Threshold** vous patrouillez dans un secteur encore inconnu de la galaxie, pas vraiment tranquille, comme vous allez vite le constater. Des armes antimissiles vous permettent de vous défendre contre les vaisseaux ennemis dont les attaques soudaines se font de plus en plus orageuses. Sueurs froides garanties...
(TIGERVISION pour VCS Atari.)



C'est cette fois sur une planète inconnue que vous atterrissez. Vous êtes le **Marauder** qui pénétrez dans la base ennemie, bien défendue par de terribles robots. Il faut parvenir au cœur de la base pour les détruire, mais de pièce en pièce, de couloir en couloir, vous êtes poursuivi par des robots de plus en plus agressifs. Arriverez-vous à faire sauter le centre d'énergie de vos ennemis ?
(TIGERVISION pour VCS Atari.)



Space vulture vous met aux prises avec de terribles vautours de l'espace qui en veulent à votre planète. Tirez avant qu'ils ne vous anéantissent et utilisez la barrière énergétique pour vous protéger de leurs tirs. Mais plus vous en abattrez, plus d'autres terribles oiseaux apparaîtront. Vous avez cinq vaisseaux pour marquer votre meilleur score.
(ADVISION pour Home Arcade.)

Course contre la montre dans **Alien invaders.** Cinq minutes seulement vous sont imparties pour réaliser le meilleur score. Il faut défendre votre cité contre les envahisseurs. Votre arsenal se compose de six vaisseaux pour résister aux assauts ennemis.
(ADVISION pour Home Arcade.)

Ce scénario se retrouve dans **Pléïades** où il s'agit une fois de plus de défendre une ville et ses bases contre de terribles envahisseurs venus de l'espace.
(ADVISION pour Home Arcade.)

Dans **Missile war,** on retrouve ce même principe de la ville attaquée. Il faut marquer le plus de points possible. Votre score sera fonction du nombre de cités rescapées à la fin de la partie, et de celui des missiles que vous aurez perdus.
(ADVISION pour Home Arcade.)

Un peu plus de variété dans **Space mission** puisqu'il s'agit de construire une station spatiale, en deux minutes seulement. Elle est en quelque sorte « préfabriquée », mais les quatre éléments qui la composent errent dans l'espace. Vous devez les arrimer les uns aux autres, de façon appropriée, malgré le tir des vaisseaux ennemis. Défendez-vous. Si votre œuvre' est détruite, remettez-vous vite au travail. Si la station n'est pas bâtie dans les deux minutes imparties, votre mission est un échec. Votre score dépendra ensuite du temps qui vous aura été nécessaire pour réussir.
(ADVISION pour Home Arcade)

Megamania est, pour le commandant que vous êtes, un véritable cauchemar ! En effet votre flotte de lance-missiles est attaquée par des nœuds papillons, des fers à repasser, des petits gâteaux et autres attaquants bizarres et terriblement redoutables.



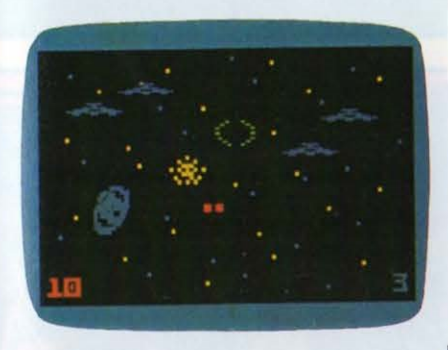
Vous êtes en bas de l'écran, et devez vous défendre habilement contre ces ennemis insolites venus d'on ne sait où. Mais ne vous angoissez pas trop, mon commandant, ce n'est qu'un mauvais rêve !
(ACTIVISION pour VCS Atari)

Dans **Les satellites attaquent,** votre vaisseau apparaît en rouge au centre de l'écran, entouré de son champ de force. Celui-ci va vous protéger des astéroïdes errants qui viennent s'écraser contre lui, à moins que vous ne les abattiez avec votre canon laser, localisé par le petit point blanc plus lumineux que les autres, qui tourne dans le champ de force. En revanche, ce dernier est totalement inefficace contre les satellites et il faudra vous défen-

dre autrement. La bataille prend fin lorsque votre vaisseau explose, et une nouvelle partie démarre. Le meilleur score est affiché en bas à gauche de l'écran.
(PHILIPS pour Vidéopac)

Guerre laser vous met, vous et votre équipier, chacun aux commandes d'un vaisseau, dans un espace plutôt hostile : remplis d'astéroïdes, et hanté par deux soucoupes volantes qui ne vous veulent pas particulièrement du bien. Vous combattez les mêmes ennemis, mais le premier qui marque dix points a gagné.
(PHILIPS pour Vidéopac.)

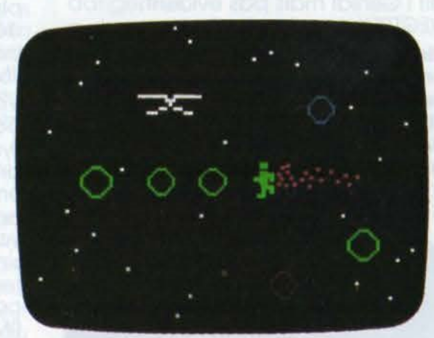
Encore une histoire terrifiante dans **Les combattants de la liberté.** Votre vaisseau est seul dans l'espace, entouré de vaisseaux ennemis qui posent des mines. A vous d'éviter de rentrer en collision avec les uns ou les autres. Pour cela, soit vous esquivez le plus habilement possible les obstacles pour aller délivrer les prisonniers retenus par les ennemis (20 points), soit vous tirez avec votre laser (5 points par vaisseau abattu et 10 par prisonnier libéré). En jouant à deux, vous pouvez mesurer vos scores.
(PHILIPS pour Vidéopac)



Que vous jouiez seul ou à deux à **Space battle,** vous devrez déployer contre l'ordinateur beaucoup d'adresse et votre stratégie. Il faut protéger le vaisseau ravitailleur des cinq escadrilles ennemies qui l'attaquent. Trois escadrilles comptant trois chasseurs chacune le défendent. Prenez cependant le temps de vous familiariser avec le maniement des commandes car les cadences de jeu se font de plus en plus rapides.
(MATTEL pour Intellevision)

Dans **Astromash,** vous êtes à bord de votre vaisseau, attaqué par une foule de météores, missiles et autres soucoupes volantes. Il faut les abattre. Vous gagnez un vaisseau complémentaire tous les 1 000 points. Mais à chaque cible manquée, des points vous sont retirés. Plus vous réussissez et plus vous marquez de points, plus la bataille devient rude. Six niveaux de difficulté pour mieux faire.
(MATTEL pour Intellevision)



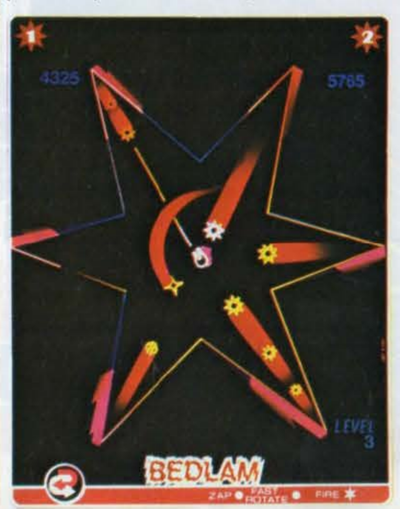


Space hawk est l'objet de votre prochaine mission. Il s'agit d'un terrible faucon de l'espace que vous devez bien sûr anéantir. Il attaque avec des bulles de gaz destructrices. Si celles-ci vous atteignent, vous tombez dans l'immense infini. Mais d'autres dangers vous guettent : comètes, amibes. Pour feinter, déplacez-vous tout en tirant sur l'adversaire. Mais plus vous toucherez le faucon ou les autres assaillants, plus la partie sera difficile.
(MATTEL pour Intellevision)

Hyperespace vous place aux commandes de votre vaisseau spatial. Mais vous êtes attaqué par une très grande puissance. Branchez votre écran de protection et utilisez votre contre-attaque avant d'aller vous ravitailler sur votre vaisseau amiral.
(VIDEO COMPUTER pour Interton)

Les toutes dernières nouveautés

Stargunner vous propose une avalanche d'envahisseurs qui déferle sur vous pour — on s'en serait douté — vous anéantir. Évitez leurs projectiles, détruisez-les, mais reprenez votre souffle de temps en temps, leur nombre est infini.
(TELESYS pour VCS Atari)



Dans **Beldam** votre galaxie a été envahie par des colons qui prétendent que tous les mondes habités leur appartiennent. On vous confie la responsabilité de protéger vos voisins galactiques de ces voraces envahisseurs de plus en plus impitoyables.
(VECTREX pour Vectrex)

Dans **Webwarp** vous allez pénétrer dans une galaxie où vous deviendrez le faucon Diau, doué d'une vitesse et d'une puissance étonnantes. Essayez de capturer les étranges créatures qui peuplent la Toile Fantastique, et qui sont gardées par de féroces gardiens. Un jeu original et de très bons effets spéciaux.
(VECTREX pour Vectrex)

Return of the jedi, avec **La bataille de l'Étoile noire** vous offre, sur le thème du film du même nom, une scène de bataille terrible où il faut guider le faucon millénaire à travers les champs de force mobiles de l'ennemi et détruire l'Étoile noire, tandis que les Intercepteurs de l'empire essaient de détruire le héros à coups de canon.
(PARKER pour VCS Atari)



Toujours inspiré du même film **Ewok adventure** vous propose de vous mettre pour un temps dans la peau du héros. Vous êtes donc Ewok et devez le guider en vol libre au-dessus d'un terrain dangereux pour gagner le générateur de boucliers de l'empire, tout en esquivant les troupes d'assaut Impériales, les At-At et les éclaireurs à la moto. Comme vous le voyez, il y a de quoi faire.
(PARKER pour VCS Atari)

Wall break reprend le thème classique des combats spatiaux. Une touche d'originalité cependant car votre vaisseau est un labyrinthe, et vous ne pouvez pas sortir de ses limites. Mais il faudra vous défendre contre les attaques ennemies venues des quatre coins de la galaxie.
(HOME VISION pour VCS Atari)

Astéroïds fire est encore un classique combat spatial où vous aurez, de votre vaisseau équipé d'un laser, à affronter une armada de vaisseaux ennemis. Stress garanti.
(HOME VISION pour VCS Atari)

Galaxian enfin en cassette de jeu vidéo. L'adaptation de ce jeu d'arcades est un peu décevante par rapport aux grosses machines. Mais le thème des super Space invaders ne lasse jamais.
(ATARI pour VCS Atari)

Avec **Space war,** vous bataillez dur dans une galaxie hostile. Un deuxième boîtier est nécessaire pour ce jeu à deux. Tirez, esquivez, ou disparaissez, même un instant, pour réapparaître à un autre endroit de l'écran... à vos risques et périls. Ne vous approchez pas trop, sous peine d'exploser, du soleil qui brille au centre de l'écran. Le premier des joueurs qui détruit dix vaisseaux a gagné.
(VECTREX pour Vectrex)

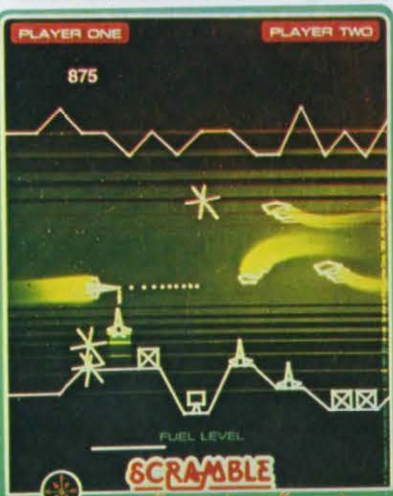
Mad Max est de retour dans une version spatiale **Ripp off.** En effet votre vaisseau doit empêcher les vaisseaux ennemis de s'emparer des barils de fuel stockés au centre de l'écran. Facile à dire... Sus aux pirates !
(VECTREX pour Vectrex)

Dans **Star trek** vous êtes, tout comme le capitaine Kirk, à bord du vaisseau Enterprise. Votre but est d'atteindre, après des combats périlleux, le secteur de la galaxie où se trouve le vaisseau amiral de la flotte ennemie Klin-



gon. Pensez cependant à refaire de temps en temps le plein de carburant pour venir à bout de vos ennemis, secteur après secteur. Un moyen existe de combattre plus vite : l'utilisation du trou noir. Mais une bonne préparation est nécessaire. Bien entendu, meilleures seront vos performances, plus rude sera la lutte.
(VECTREX pour Vectrex)

Scramble vous donne pour mission de détruire une base ennemie. Un parcours plein d'embûches vous



attend. Régions accidentées, montagneuses caverneuses, en attendant que vous soyez agressé par les Flamoïds. Ils vous faudra les fuir avec adresse. Arrive alors la cité, puis le labyrinthe. Enfin la base ennemie que vous devez détruire. Vous n'en bougerez pas tant que ce ne sera pas fait ! Génial mais pas évident.
(VECTREX pour Vectrex)

The end, c'est vraiment la fin ! Surtout lorsque des envahisseurs s'emparent de vos murs, morceau par morceau. S'ils arrivent à constituer le mot « fin » avec vos briques, c'est fini !
(ADVISION pour Home Arcade.)



Dans **Jedi arena,** le maître des Jedi vous lance un terrible défi avec des sabres lumineux. Vous vaincrez au bout de trois jeux gagnants. Très impressionnant par ses effets spéciaux.
(PARKER pour VCS Atari)

Dans **Star wars,** il s'agit de détruire le plus possible de vaisseaux amiraux ennemis avant que ceux-ci n'atteignent le générateur de puissance ou ne détruisent votre flotte. Il faut porter quarante-huit coups à chaque vaisseau pour le détruire. Visez sa réserve

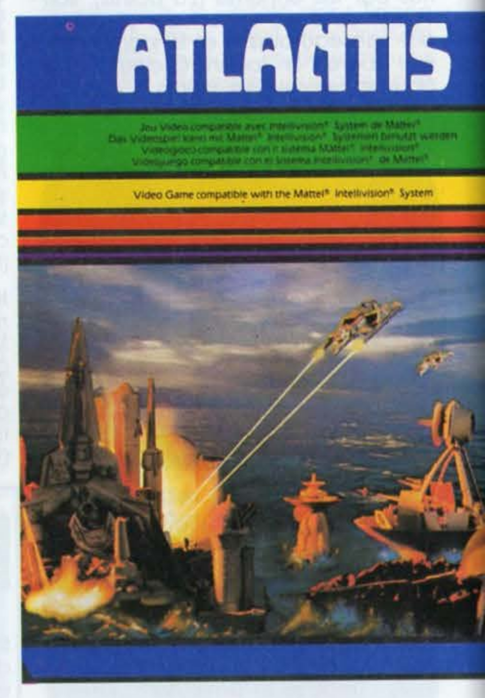


de bombes pour aller plus vite, elle est signalée par un carré coloré qui apparaît de temps en temps au-dessus de sa tête. Mais les vaisseaux se succéderont, plus terrifiants les uns que les autres. Si vous échappez aux missiles ennemis pendant deux minutes « la force sera avec vous » pendant vingt secondes. Profitez-en.
(PARKER pour VCS Atari)

Votre vaisseau spatial **Star voyager** doit accomplir une mission : forcer le blocus de Zakor qui a violé le nouveau traité de non-agression. L'espace défile devant vos yeux, détruisez chaque portail, refaites le plein d'énergie. Sept portails à détruire. Réflexes et tactiques sont indispensables pour réussir.
(IMAGIC pour VCS Atari)

Votre **Cosmic ark** doit sauver le plus possible d'êtres vivant dans le système solaire qui vient de s'éteindre. En évitant les météores, et en embarquant les petits bonshommes apeurés. Prenez garde de ramener votre vaisseau dans l'arche à temps sinon vous serez détruit. La partie se termine lorsque vous n'avez plus de carburant.
(IMAGIC pour VCS Atari)

Mais oui, vous êtes bien en **Atlantis.** Mais la cité antique est attaquée.



Défendez-la et faites sauter le vaisseau des Gorgones. Mieux vous résisterez, plus l'attaque suivante sera redoutable.
(IMAGIC pour VCS Atari et Mattel)

Dans **Cosmic creeps,** la civilisation est menacée d'un grand chaos. Sauvez les gamins du cosmos en les récupérant avant leurs poursuivants malveillants, et avant que la planète menacée ne se détache de son orbite. Un sauvetage toujours plus difficile.
(TELESYS pour VCS Atari)

Dans **Cross force** la tentative d'invasion de la planète Spectra a échoué, heureusement. Vous allez vous venger de cet assaut, en attaquant les affreux Morpuls. Vous devrez les combattre par vagues d'assaut toujours plus nombreuses.

Dans **Planet patrol** vous volez au secours de la planète Spectra. Détruisez toutes les bases ennemies, et évi-

tez les têtes chercheuses que vous ne pouvez détruire. Le capital de trois bases anéanties est nécessaire pour franchir le champ de force sans s'y écraser.
(SPECTRAVISION pour VCS Atari)

Dans **Star master,** il faut détruire les vaisseaux ennemis qui attaquent vos bases. Au début de la partie vous allez à leur recherche. Regardez la carte galactique, puis propulsez-vous dans l'espace en hyper-accélération. Une fois dans le secteur hostile, attaquez sans relâche. Reprenez votre souffle sur l'une de vos bases, et repartez pour une nouvelle mission.
(ACTIVISION pour VCS Atari)

Laser blast vous met à l'épreuve contre la terrible DCA ennemie dont les canons vous attaquent trois par trois. Soyez rapide. Si vous êtes abattu, débrouillez-vous pour vous écraser sur une base ennemie et la détruire du même coup.
(ACTIVISION pour VCS Atari)

Pour **Starhawk,** il faudra défendre votre planète contre les assaillants spatiaux. Un deuxième boîtier est nécessaire car le jeu se joue à deux. Vous avez soixante secondes pour améliorer à chaque fois votre score. Chaque engin que vous abattez vous vaudra des points.
(VECTREX pour Vectrex)

Mine storm est le jeu inclus dans la console Vectrex lorsque vous l'achetez. Votre vaisseau est propulsé dans un espace aérien bondé de mines. Un véritable déluge que vous devez éviter en le détruisant. Plus vous marquez de points, plus les champs de mines auxquels vous accédez sont dangereux.

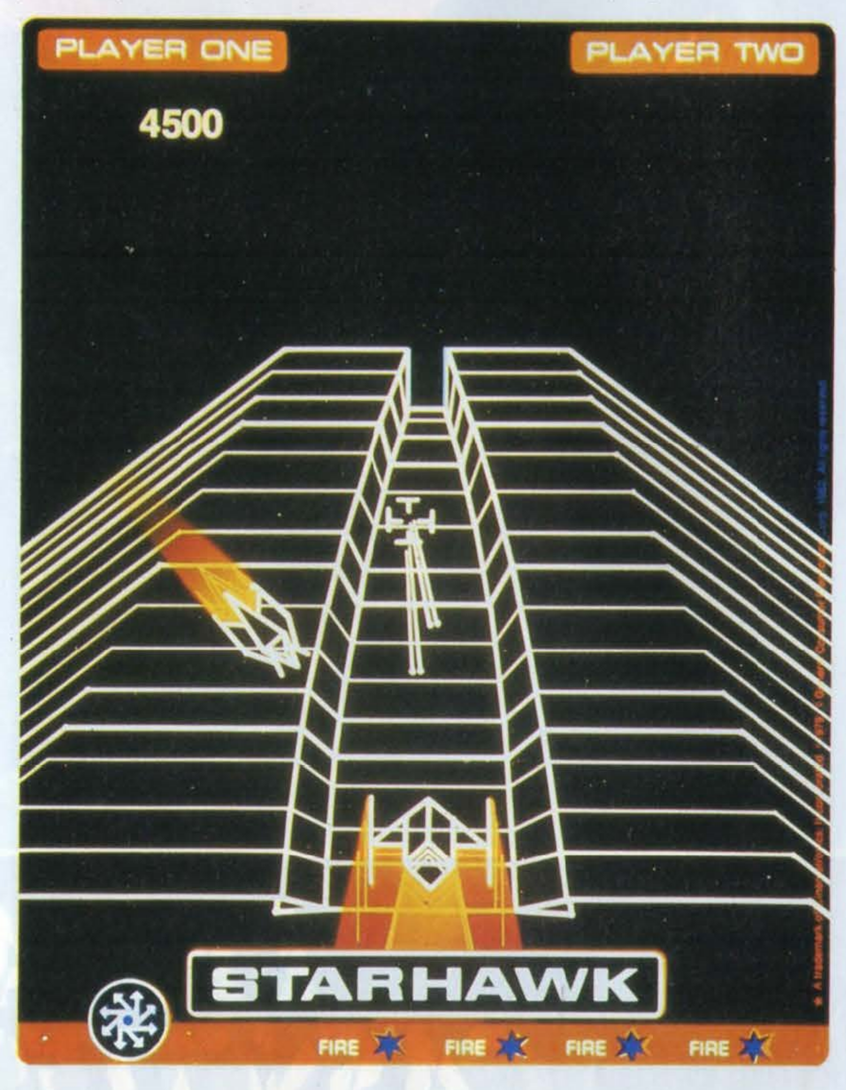
Dans **Cosmic chasm,** il s'agit de détruire le centre d'une planète étrangère en pénétrant par son réseau souterrain. Vous vous repérez grâce à un plan général à chaque début de partie. Anéantissez les habitants de chaque caverne que vous traversez. Un jeu passionnant qui nécessite sang-froid et adresse.
(VECTREX pour Vectrex)

Cosmic avenger vous propose le même scénario que la cassette précédente. CBS pour Colecovision)

Guerre de l'espace va vous opposer dans votre mission à quinze vaisseaux ennemis. Sur l'écran est visualisé votre viseur qui vous sert d'écran de contrôle. Essayez d'améliorer votre score de partie en partie.
(MATTEL pour Intellevision)

Tron a fait un malheur au cinéma. Deux versions de jeux reprennent chacune une partie du film. Dans **Maze-a-tron,** vous devez détruire le cœur de l'ordinateur en progressant dans un gigantesque labyrinthe rempli d'embûches. Mais attention, l'ordinateur se défend et vous tire dessus. Dans **Deadly discs,** c'est la scène des disques bleus qui est reproduite. Vous vous battez contre des adversaires armés comme vous de disques redoutables dont ils se servent comme de boomerangs. Le vôtre vous reviendra après chaque lancer. Pour vous protéger des leurs, utilisez votre bouclier.
(MATTEL pour Intellevision)





Dans **Star triker,** une station spatiale doit détruire la Terre en lançant des vaisseaux cosmiques. A vous de les détruire avant que la Terre n'apparaisse dans la ligne de mire de la station spatiale.
(MATTEL pour Intellevision)

Dans **Solar quest** vous verrez combien de vaisseaux ennemis vous serez capable de détruire. Sept vous en veulent. Détruisez-les, mais sauvez les survivants. Attention au soleil qui est au centre de l'écran, vous pouvez vous y brûler.
(VECTREX pour Vectrex)

On trouve encore d'autres jeux de l'espace : **Third encounter, Mars attack** ou encore **Space castle.**
(HOME VISION pour Home Vision)

Et **Space mission** où il s'agit de tir sur cibles dans l'espace et ses profondeurs.
(VIDEO COMPUTER pour Interton)

Mars attack vous lance à l'attaque de la planète mystère.
(VIDEO COMPUTER pour Interton)

Dans **Super espace** vous engagez un duel super cosmique avec des individus surnaturels. Réussirez-vous à transformer l'univers pour qu'il devienne meilleur ?
(VIDEO COMPUTER pour Interton)

Guerre de l'espace met aux prises deux superforces : les vaisseaux ennemis, et la défense de la station spatiale attaquée qui utilise des rétro-missiles.
(VIDEO COMPUTER pour Interton) →

DE BONNEVILLE ORLANDINI

S'EVADER C



L'ESPAC
CASSETTES

Combats de l'espace

Titre	Fabricant	Compatible sur	Graphisme	Bruitage	Nbre de joueurs	Nbre de variantes	Intérêts	Prix
Space invaders	Atari	VCS Atari	•••	•••	1-2	112	••••	289
Zaxxon	CBS	Colecovision	••••	•••	1-2	8	••••	370/450
Defender	Atari	VCS Atari	••••	•••	1-2	20	••••	329
Asteroïds	Atari	VCS Atari	••	•	1-2	66	••	329
Missile command	Atari	VCS Atari	••	•	1-2	34	••	289
Monstres de l'espace	Philips	Videopac	•••	•	1	1	••	135
Les envahisseurs	Video Computer	Interton	•••	•	1-2	32	••	200
Space armada	Mattel	Intellevesion	••	•	1	1	••	280
Demon attack	Imagic	VCS Atari	•••	••	1-2	10	••••	350
Red clash	Advision	Home Arcade	•••	•	1	1	•••	290
Star raiders	Atari	VCS Atari	•••	••	1	4	••••	349
Space squadron	Advision	Home Arcade	••	••	1	1	••	230
Vanguard	Atari	VCS Atari	•••	••	1-2	1	••	329
Space raiders	Advision	Home Arcade	•••	•	1	1	•••	260
Astro invaders	Advision	Home Arcade	•••	••	1	1	•••	290
Space war	Atari	VCS Atari	•••	•	1-2	17	•••	99
Guerre dans l'espace	Video Computer	Interton	•••	••	1-2	8	•••	200
Hyperespace	Video Computer	Interton	•••	•	1	12	•••	200
Yar's revenge	Atari	VCS Atari	•••	••	1-2	7	••••	289
Space attack	Advision	Home Arcade	••	•	1	1	•••	260
Space vulture	Advision	Home Arcade	•••	•	1	2	•••	260
Mégamania	Activision	VCS Atari	•••	••	1-2	2	•••	250
Les satellites attaquent	Philips	Videopac	•••	••	1 ou +	1	•••	135
Guerre laser	Philips	Videopac	••	•	2	1	••	135
Combattants de la liberté	Philips	Videopac	•••	••	1 ou +	4	•••	180
Space battle	Mattel	Intellevision	•••	••	1-2	5	•••	280
Space war	Vectrex	Vectrex	•••	••	2	7	•••	240
Ripp off	Vectrex	Vectrex	•••	••	2	16	•••	240
Space mission	Advision	Home Arcade	•••	••	1	1	•••	190
Missile war	Advision	Home Arcade	••	•	1	1	••	230
Pléïades	Advision	Home Arcade	••	••	1	1	••	290
Space hawk	Mattel	Intellevision	••	•	1-2	4	•••	280
Astromash	Mattel	Intellevision	•••	•	1	6	•••	280
Alien invaders	Advision	Home Arcade	••	•	1	1	••	230
Star trek	Vectrex	Vectrex	•••••	••••	2	1	•••••	280
Scramble	Vectrex	Vectrex	•••••	•••	2	3	•••••	310
The end	Advision	Home Arcade	••	••	1	1	••	290
Jedi arena	Parker	VCS Atari	•••	•••	1-2	8	•••	385
Star wars	Parker	VCS Atari	•••	•••	1-2	32	••••	385
Star voyager	Imagic	VCS Atari	•••	••	1	2	••	350
Cosmic ark	Imagic	VCS Atari	•••	••	1	1	••	350
Atlantis	Imagic Mattel	VCS Atari	•••	••	1-2	4	•••	350
Cosmic creeps	Telesys	VCS Atari	•••	•	1	1	••	300
Cross force	Spectravision	VCS Atari	•••	•	1-2	2	••	300
Planet patrol	Spectravision	VCS Atari	•••	•	1-2	4	•••	300
Star master	Activision	VCS Atari	••••	••••	1	4	•••••	250
Laser blast	Activision	VCS Atari	•••	••	1	4	•••	190
Starhawk	Vectrex	Vectrex	••••	•••	2	2	•••	290
Mine storm	Vectrex	Vectrex	••••	•••	2	1	••••	(console)
Cosmic avenger	CBS	Colecovision	•••	••	1-2	8	•••	370
Guerre de l'espace	Philips	Videopac	••	•	1	1	•	135
Cosmic chasm	Vectrex	Vectrex	••••	•••	1-2	1	••••	290
Maze-a-Tron	Mattel	Intellevision	•••	••	1	4	••	360
Tron deadly discs	Mattel	Intellevision	•••	••	1	3	•••	310
Star strike	Mattel	Intellevision	•••	••	1	6	•••	280
Solar quest	Vectrex	Vectrex	••••	•••	2	1	•••	280
Stargunner	Telesys	VCS Atari	•••	••	1	1	•••	350
Bedlam	Vectrex	Vectrex	•••	•••	1-2	1	•••	310
Webwarp	Vectrex	Vectrex	••••	•••	1	1	••••	360
Galaxian	Atari	VCS Atari	•••	•	1-2	1	•••	329
Marauder	Tigervision	VCS Atari	•••	••	1	4	•••	280
Threshold	Tigervision	VCS Atari	•••	•••	1-2	3	•••	280

DES JOUEURS DE TOUS LES AGES

Selon une enquête approfondie, effectuée aux États-Unis en 1983, les hommes sont plus intéressés que les femmes par les jeux vidéo dans la proportion de 80 %.

30 % des joueurs ont moins de 15 ans, 25 % de 16 à 24 ans, 25 % de 25 à 34 ans et 20 % ont plus de 35 ans.

LE BOOM STUPÉFIANT DES CONSOLES DE JEUX VIDÉO

En 1982, on a vendu aux États-Unis pour 2,2 milliards de dollars de consoles et cassettes de jeux vidéo, et il est prévu que ce chiffre atteigne 3,5 milliards de dollars en 1983. Le plaisir de retrouver chez soi, les meilleures adaptations des jeux d'arcades, l'envie de jouer tranquille, en famille ou entre amis, sont à la base de ce succès, qui s'étend largement à la France où les jeux vidéo sont également promis à un énorme succès.

DE RICHES CRÉATEURS DE JEUX

C'est aux États-Unis, hélas, et ce n'est pas en France. Mais ça vaut sans aucun doute la peine d'être signalé : chaque année la société Atari organise un concours de création de jeux vidéo doté de nombreux prix et notamment de la somme sympathique de 25 000 dollars. L'année dernière c'est Greg Christensen qui a remporté le prix avec Cavern of Mars. Depuis, il a été engagé dans l'équipe de créateurs de la firme.

L'ÉVOLUTION DES CONSOLES

Si la console VCS Atari est aujourd'hui dépassée par les consoles de la troisième génération, il ne faut pas oublier que plus de douze millions d'exemplaires ont été vendus dans le monde et que la ludothèque est très étendue.

Et puis son mérite essentiel a été de lancer le concept de jeux en cassette indépendante de la console.

LES JEUX D'ACTION

Guerres, combats et destructions, les batailles ont encore de belles heures devant elles dans le monde des jeux vidéo. Heureusement les dégâts ne sont qu'imaginaires et les victimes fictives. Alors jetez-vous sans complexe dans l'arène. Pour vous y retrouver nous avons classé les cassettes en plusieurs genres.

R2D Tank, met en scène dans le premier tableau, quatre-vingt-quatre pions blancs représentant autant de munitions dont vous pourrez vous servir. Il faut tout nettoyer. Apparaît alors un deuxième tableau où deux tanks vont se combattre. Familiarisez-vous tout d'abord avec la démonstration de l'ordinateur.
(ADVISION pour Home Arcade).

Dans **Combats de chars,** vous devez en trois minutes et en vingt tirs, vous mesurer à votre adversaire. Les variantes de A à C, vous offrent un terrain sans mines et un nombre progressif d'obstacles. Les variantes de D à F, vous permettent de contrôler vos projectiles. Dans les variantes de G à I, il y a, en plus, des mines. Et les dernières variantes vous offrent le mélange des précédentes.
(PHILIPS pour Videopac).



Armor Attack est un autre combat de chars mais vraiment original. La fusillade éclate. A bord de votre jeep, vous vous faufilez dans les décombres de la ville occupée par l'ennemi. Des chenilles qui grincent, un char qui s'avance vers vous, cachez-vous et surprenez-le par une attaque éclair. Comme il est solide, il faudra le toucher deux fois pour le détruire. Mais l'ennemi ne baisse pas les bras si facilement, et d'autres chars approchent déjà ! Vos frayeurs ne s'arrêtent pas là car voici l'hélicoptère, et pas moyen de se dissimuler. Abattez-en cinq et vous aurez une jeep en prime. Excellent sous tous rapports.
(VECTREX pour Vectrex)

Armor Battle vous met sur un champ de bataille truffé de mines. Vous êtes aux commandes de votre char. Le but étant bien sûr de détruire le char ennemi avant que ce dernier ne vous fasse sauter.
(MATTEL pour Intellevision)

Action Triple est une cassette à jeux multiples. En ce qui concerne les combats de chars, c'est sensiblement comme la cassette précédente avec néanmoins un danger complémentaire : les obus que vous lancez peuvent ricocher et vous atteindre !
(MATTEL pour Intellevision)

Combat vous offre vingt-sept variantes pour rassasier votre esprit combatif. Combats de chars, de jets, etc. Selon les variantes, les projectiles rebondissent, vous pouvez vous dissimuler, le terrain varie,...
(ATARI pour VCS Atari)

Rien de tel qu'un bon exocet pour vos batailles navales et aériennes.

Dans **Bataille navale,** vous devez, depuis votre sous-marin, abattre les bombardiers ennemis. Un point par bombardier, mais vous perdez un bateau à chaque fois que vous rentrez en collision avec un navire adverse (PHILIPS pour Videopac).

Une **Bataille sous-marine** vous propose de partir à la recherche de sept sous-marins de différentes tailles. Le but est d'en abattre le plus possible en un minimum de temps.
(PHILIPS pour Videopac)

Air Sea Battle vous propose de nombreuses variantes pour devenir le meilleur. Tous les jeux se déroulent en deux minutes et seize secondes, ou

lorsqu'un joueur a marqué quatre-vingt-dix-neuf points. Combats anti-aériens, shooting, etc.
(ATARI pour VCS Atari)

Combat Naval est assez simple et distrayant. La sonorisation est bien réussie. Plusieurs adversaires, de jour ou de nuit.
(ROLLET pour Rollet)

Dans **Océan Battle,** chaque joueur possède son croiseur, son destroyer et son sous-marin. Stratégie, réflexes et sang-froid.
(ADVISION pour Home Arcade)

Dans **Reactor** votre navire est menacé par des particules nucléaires. Mais, pire encore, le réacteur qui se trouve dans le navire va sauter. Il faut que vous en détruisiez le cœur avant qu'il n'explose. Débarrassez-vous des particules ennemies en les projetant contre les murs de la mort (à droite de l'écran) ou dans les chambres de bonification où elles explosent. Détruisez-les vite car le cœur du réacteur qui grossit va envahir le champ de bataille et vous détruire.
(PARKER pour VCS Atari)

Dans **Sub Hunt,** vous contrôlez successivement quatre sous-marins et vous avez pour cibles les six convois maritimes qui sont en marge. Torpilles, inversion des moteurs, immersion, plongées, arrêt des sous-marins, mise en marche du sonar et enfin sélection du sous-marin qui va se battre : vous avez de quoi faire.
(MATTEL pour Intellevision)

L'imagination au pouvoir du mal

Warlods raconte une légende selon laquelle les quatre fils d'un bon roi n'ont qu'une idée en tête : se battre entre eux car ils se détestent. Le roi les sépare en leur donnant à chacun un château, à partir duquel ils se tirent dessus. Vous êtes l'un des princes, et devez vous défendre dans cette guerre fratricide. Le premier qui a gagné cinq batailles a remporté cinq victoires !
(ATARI pour VCS Atari)





Sea Battle vous propose une véritable bataille. Elle s'engage sur votre écran. Vous et votre adversaire êtes les amiraux de deux flottes ennemies. A vous d'élaborer la meilleure stratégie de bataille pour couler la flotte adverse. Familiarisez-vous tout d'abord avec les différents composants de votre flotte : porte-avions, transports de troupes, cuirassés, sous-marins, contre-torpilleurs, patrouilleurs, mouilleurs de mines, et leurs caractéristiques respectives. Puis déployez votre flotte contre l'adversaire et engagez la bataille.
(MATTEL pour Intellevision)

Dans un tout autre style, **Sky Diver** vous propose de sauter en parachute. Vous avez déjà essayé ? Il faut guider votre sauteur jusqu'au terrain d'atterrissage en contrôlant sa chute. Tenez compte du vent en regardant le manche à air en bas de l'écran.
(ATARI pour VCS Atari)

Outlaw va vous permettre de devenir la meilleure gâchette de l'Ouest. Seul, il s'agit d'un tir sur cible. Mais à deux, il s'agit de faire mouche le premier ! Celui qui a dix points remporte la victoire.
(ATARI pour VCS Atari)

Action force vous propose un combat pour le moins original et angoissant. Vous devez combattre l'énorme machine de guerre construite par l'ennemi : un cobra géant qui menace les recrues du camp. Vous êtes le chef du camp et devez détruire cette horrible machine. Plus vous résistez, plus la bébête devient méchante. A chaque fois que le cobra est touché aux yeux, il faiblit. Au bout de huit fois le cobra est mort, mais un autre arrive.
(PARKER pour VCS Atari)

Spider Man. Vous rappelez-vous des bandes dessinées du Marvel Comics Group ? On retrouve ici le héros qui doit désamorcer la bombe posée en ville par le méchant Goblin. Spider Man doit grimper le long des murs, capturer les criminels, puis désamorcer la bombe. Mais attention, car votre toile fluide est limitée. Il faut en fabriquer sans cesse en réussissant vos exploits.
(PARKER pour VCS Atari)

Un autre **Duel** dans l'Ouest, et en plein soleil ! Que vous vous battiez contre l'ordinateur ou contre un adversaire, il va falloir bien défendre votre peau. Vous disposez d'un six coups. Le premier ayant dix points a gagné.
(PHILIPS pour Videopac)

Avec **Champs de Bataille,** il faut capturer le général ennemi tout en veillant sur la sécurité du vôtre. C'est d'ailleurs le seul personnage de l'écran que vous contrôlez. Il peut redonner la vie aux soldats en les touchant, et ceux-ci peuvent alors retourner au combat. Le premier qui a capturé dix fois le général ennemi a gagné.
(PHILIPS pour Videopac)

Chopper Command vous confie la garde d'un convoi précieux. Mais à bord de votre hélicoptère, vous apercevez des avions ennemis qui viennent vous attaquer. Usez de votre habilité et de la grande maniabilité de votre engin pour les détruire et marquer le plus de points possible. Exercez-vous bien au premier niveau de difficulté avant d'aller au-delà, c'est ensuite beaucoup plus redoutable.
(ACTIVISION pour VCS Atari)

Dans **Fire Fighter,** vous voilà transformé en pompier volant au secours d'un homme prisonnier d'un incendie en haut d'un immeuble, en pleine



nuit. Vous ne pouvez l'atteindre qu'avec la grande échelle, et il faut auparavant éteindre les flammes. Actionnez votre lance, puis sautez sur la grande échelle pour aller délivrer le malheureux.
(IMAGIC pour VCS Atari)

Le syndrome chinois

China Syndrome, c'est le test que vous devez subir. En effet dans l'île de Spectra, vous êtes chargé de la sécurité dans l'énergie nucléaire. Le test est indispensable pour votre qualification et pour que ce poste vous revienne officiellement. On a donc simulé un violent tremblement de terre qui endommage le réacteur nucléaire. De dangereuses particules radioactives se dispersent. Il faut les retrouver très vite, les neutraliser, et sauver la population en même temps. Sinon c'est le chaos !
(SPECTRAVISION pour VCS Atari)

Hobo veut se rendre à la gare centrale, à l'autre bout de la ville, mais il va rencontrer un tas d'empêchements. Tout d'abord une voie rapide, pleine de voitures qui roulent à toute allure. Faites-le traverser sans dommage, jusqu'au carré rouge en haut à droite de l'écran. Le mur qui se présente à lui doit maintenant être escaladé, et vous devez éviter les gardiens qui pourraient l'emmener en prison. Le mur passé, il faut maintenant traverser les voies de chemin de fer pour aller plus vite car Hobo est vraiment en retard.
(ADVISION pour Home Arcade)

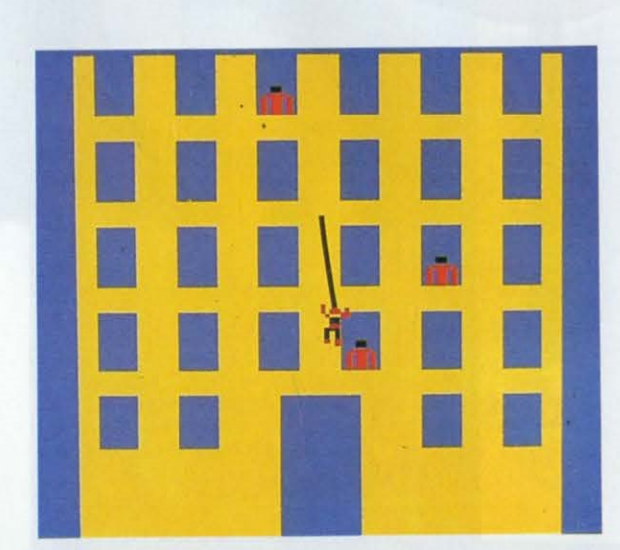
Je suis le maître du monde

Vous réaliserez vos ambitions avec **La conquête du monde.** Un jeu d'action bien sûr, mais aussi de stratégie. Il s'agit vous l'avez compris, de conquérir le monde. Les armes dont vous disposez sont des avions, des sous-marins, des tanks. Vous êtes un véritable stratège qui agit sur les forces armées terrestres, maritimes et aériennes. Prenez le temps d'entraîner vos troupes avant de vous lancer dans la bataille. Suivez votre progression avec le plateau de jeu et les accessoires livrés avec la cassette. Tout est bon pour gagner : alliances, invasions, attaques, trahisons... Gardez votre sang-froid, la bataille sera rude. Un jeu très intéressant, où la stratégie prédomine sur les capacités de l'ordinateur, qui est davantage un instrument.
(PHILIPS pour Videopac)

On trouve encore **Combat** et **Folklandvwar** qui sont des combats classiques avec tanks, et force maritime.
(WONDERVISION pour Home Vision)

Bataille Air-Mer, avec des sous-marins contre des croiseurs, des bombardiers contre des missiles, des jets contre des canons de DCA, ou encore **Bataille de tanks et bataille aérienne** qui met en présence pour des combats sans merci, l'armée de terre et l'armée de l'air.
(VIDEOCOMPUTER pour Interton)

Tanks a lot est encore une histoire de tanks, où vous rencontrez seul des tanks ennemis. De plus, il n'est pas évident de se battre dans un labyrinthe. Vous êtes armé d'un bazooka, alors servez-vous-en sans perdre de temps et gênez la progression des chars ennemis en fermant des murs. Protégez votre base (en rouge au bas de l'écran) de votre mieux.
(ADVISION pour Home Arcade)






SKI
flash
MAGAZINE
SPECIAL MODE
les plus belles tenues pour mieux glisser
Equipement : TOUS LES SKIS DE L'HIVER
COMPETITION
l'exploit des descendeuses françaises
M 2609 - 61 - 12 F
MENSUEL (NOUVELLE SERIE) DECEMBRE 1983 - N° 61 - 12 F / BELGIQUE 97 FB / ESPAGNE 150 PTAS / SUISSE 9 FS

NOUVEAUTÉS

Polaris vous met aux commandes d'un sous-marin qui essaie de distancer le sous-marin ennemi en évitant les bombes, et de toucher le fond de l'océan. Si vous survivez à l'attaque, dirigez-vous à travers le détroit gardé par des charges explosives... Mais attention ! (TIGERVISION pour VCS Atari)

James Bond 007, c'est la cassette inspirée du dernier film de l'agent secret, « Octopussy ». Vous êtes 007 et devez sauter de wagon en wagon, sur un train à grande vitesse, pour récupérer les pierres précieuses volées, tout en évitant un lanceur de couteaux implacable et des bandits à la gâchette facile. Votre succès dépend d'un maniement adroit de votre manette de commande. (PARKER pour VCS Atari)

Pour aguicher ceux que ça intéresse, on attend aussi une nouvelle cassette de James Bond 007, inspirée cette fois de « Never say it again ». (PARKER pour VCS Atari)

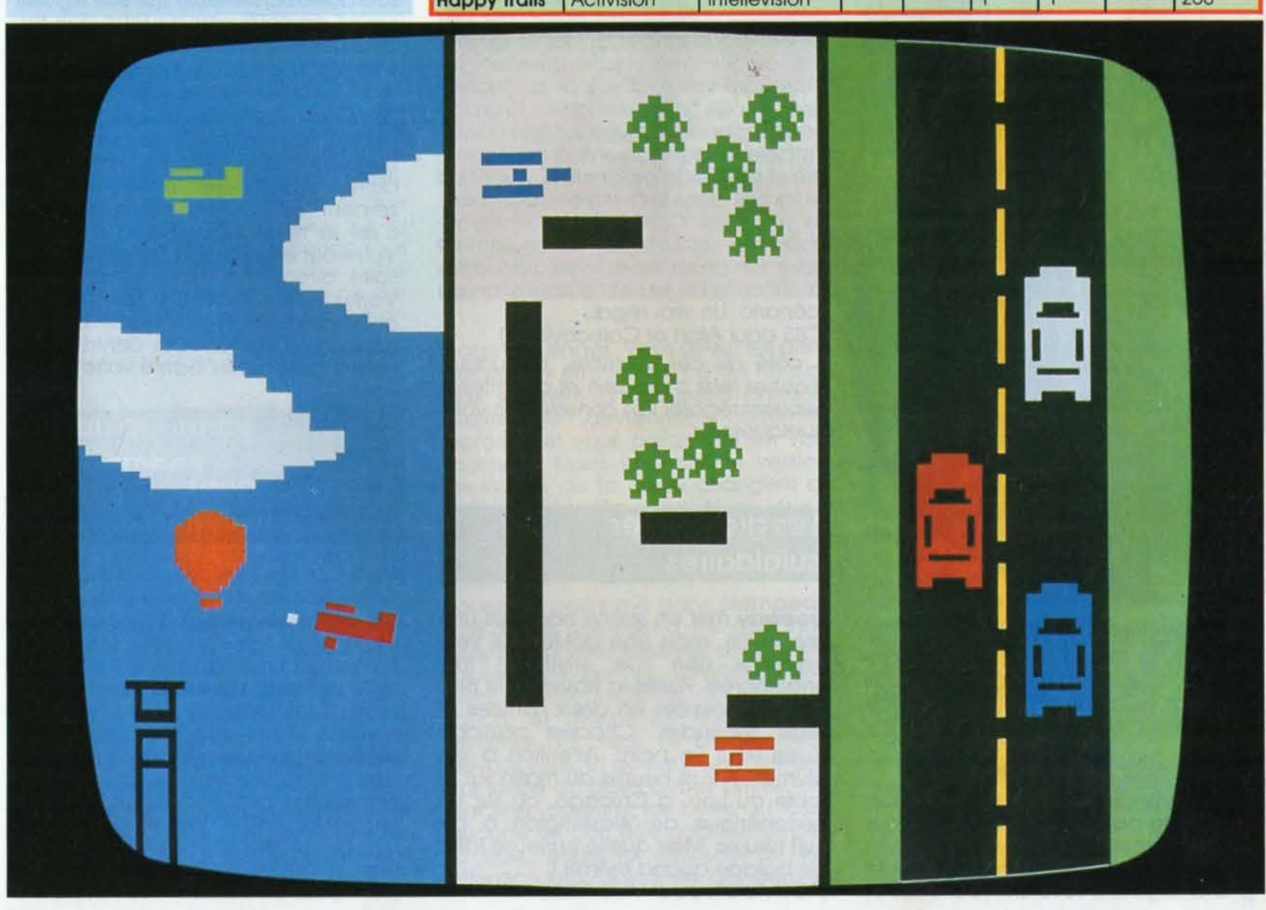
Robot Tank sera aussi une nouveauté dans le type des jeux d'action et de combat, dont le graphisme et les différents jeux sont très distrayants. (ACTIVISION pour VCS Atari)

Un peu plus original, **Happy Trails** est une histoire inspirée des légendes de l'Ouest où vous vous lancerez à la poursuite du vilain bandit qui tire sans hésiter et qui vient de dévaliser la diligence. Pour corser le tout, vous devrez déchiffrer les signes qui vous permettront de retrouver sa piste. Pas si simple... (ACTIVISION pour VCS Atari)

River Raid, une autre nouveauté pour les fanas, vous entraînera dans des aventures passionnantes et mouvementées. Mais chut ! C'est une surprise. (ACTIVISION pour VCS Atari).

ACTION

Titre	Fabricant	Compatible sur	Graphisme	Bruitage	Nbre de joueurs	Nbre de variantes	Intérêt	Prix
R2D Tank	Advision	VCS Atari	•••	••	1-2	9	•••	290
Armor Attack	Vectrex	Vectrex	••••	••••	2	3	••••	290
Armor Battle	Mattel	Intellevision	•••	••	2	3	•••	280
Combat	Atari	VCS Atari	•••	••	1-2	27	•••	230
Action Triple	Mattel	Intellevision	•••	••	1-2	8	••	280
Bat Nav/Combat Chars	Philips	Videopac	••	••	2	3/9	•••	135
Bat-Ss-Marine	Philips	Videopac	••	•	1	2	••	135
Air Sea Battle	Atari	VCS Atari	•••	••	1-2	27	•••	230
Combat Naval	Rollet	Rollet	••	•	1-2	6	••	200
Ocean Battle	Advision	Home Arcade	••	•	2	1	••	190
Reactor	Parker	VCS Atari	•••	••	1-2	8	••	385
Sea Battle	Mattel	Intellevision	••	••	2	1	•••	280
Sub Hunt	Mattel	Intellevision	•••	••	1-2	5	•••	310
Warlords	Atari	VCS Atari	••	••	1-4	23	••	289
Sky diver	Atari	VCS Atari	••	•	2	8	••	230
Outlaw	Atari	VCS Atari	••	•	1-2	16	••	99
Action Force	Parker	VCS Atari	•••	••	1 à 3	4	•••	385
Spider Man	Parker	VCS Atari	•••	••	1	6	•••	385
Duel	Philips	Videopac	••	••	1-2	1	••	135
Champ de bataille	Philips	Videopac	•••	••	2	1	••	135
Choper Command	Activision	VCS Atari	•••	••	1-2	4	•••	250
Fire Fighter	Imagic	VCS Atari	•••	••	1	9	•••	350
China Syndrome	Spectravision	VCS Atari	••	••	1	4	••	300
Hobo	Advision	Home Arcade	••	•	1	4	••	290
Combat aérien/naval	Video Computer	Interton	••	••	1	20	•••	200
Bataille de tanks/B. aérienne	Video Computer	Interton	••	••	1	26	•••	200
Tanks a lot	Advision	Home Arcade	••	••	1	4	••	290
Conquête du monde	Philips	Videopac	•••	••	1	2-6	•••	300
Happy trails	Activision	Intellevision	•••	•••	1	1	••••	250



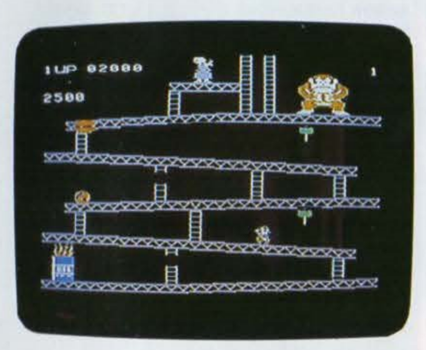
LES JEUX D'ADRESSE ET DE REFLEXES

En parlant d'adresse et de réflexes, on ne croit pas si bien dire. On se donne de vraies frayeurs à essayer de sauver une petite grenouille qui veut traverser la rue, à jouer du lasso pour rattraper du bétail ou encore à se passionner de stock-car ! Pas besoin de fantômes ou de monstres de l'espace pour éprouver des sensations fortes.

Frogger c'est une petite grenouille qui veut tout simplement rentrer chez elle. Malheureusement, il lui faut traverser une route, ou plutôt même une autoroute à double sens, très fréquentée, puis un cours d'eau qu'elle doit franchir en sautant de tronc d'arbres en tronc d'arbres, en évitant de tomber dans l'eau où la guettent des alligators gourmands. Dans la version proposée par Parker pour Atari, vous avez trente secondes pour cette périlleuse traversée qui, selon le niveau de difficulté choisi, est plus ou moins parsemée d'embûches. Cinq grenouilles pour marquer le meilleur score possible. Le même fabricant propose un jeu adaptable sur Intellevision, calqué sur le précédent, avec néanmoins un graphisme supérieur. Vous allez voir qu'assumer sa condition de grenouille n'est pas si évident qu'il y paraît.
(PARKER pour Atari et Intellevision)

Tout le monde a de la peine lorsque **King Kong** paniqué se fait tirer dessus par les forces de l'ordre. C'est cette histoire que nous revivons, puisque le grand singe a enlevé une jeune fille et escaladé l'Empire State Building de New York (rien de moins). A votre tour de grimper pour le sauver, tout en prenant garde aux bombes que lance King Kong. Sautez par-dessus les bombes magiques, vous gagnerez des points et serez propulsé à l'étage au-dessus.
(TIGERVISION pour VCS Atari)

Donkey Kong, un autre grand classique du genre, est très certainement déjà connu des amateurs de salles d'arcades. CBS a eu la bonne idée d'adapter ce jeu pour des consoles vidéo. L'histoire désespérée du pauvre Mario va-t-elle vous bouleverser ? Le grand singe Donkey Kong a enlevé



sa jolie fiancée, et l'a emmenée tout en haut de l'échafaudage. Il n'est pas si simple d'y grimper puisque la progression de Mario est menacée par les barils que lance Donkey Kong. Une fois au sommet... pas question de reprendre son souffle, car la situation devient plus critique encore : le grand singe a poussé la belle sur une poutre instable. Il faut parvenir à le surprendre et délivrer la prisonnière, avant de se lancer dans un nouveau parcours. Le jeu pour Colecovision est beaucoup plus sophistiqué, non seulement dans son graphisme, mais aussi dans la difficulté du jeu et l'élaboration du scénario. Un vrai régal.
(CBS pour Atari et Colecovision)

A côté de ces vedettes, beaucoup d'autres jeux d'adresse et de réflexes peuvent régaler vos consoles. En voici quelques-uns.

Les grenouilles suicidaires

Freeway met en scène non plus une grenouille, mais une poule, qui veut traverser une rue vraiment très encombrée. Faites-la traverser le plus souvent possible en deux minutes et seize secondes. Chaque passage réussi vaut un point. Attention à vos plumes, à trois heures du matin sur la route du Lac, à Chicago, ou sur un périphérique de Washington à dix huit heures. Mais quelle curieuse idée de balade quand même !
(ACTIVISION pour VCS Atari)

Frog bog met en scène une petite grenouille (dans son élément naturel cette fois) qui tente d'attraper le plus d'insectes possibles pour rassasier sa faim. Cela, en sautant d'un nénuphar à l'autre, et en évitant bien sûr de tomber à l'eau. Les insectes capturés valent de cinq à trente-cinq points selon l'espèce. Vous n'avez à contrôler que le saut de la grenouille, dont la langue sort automatiquement pour attraper les insectes.
(MATTEL pour Intellevision)



Dans **Tape worm,** vous êtes Slinky le gentil petit ver de terre. Vous aimez les fruits, mais avant de vous en régaler vous devez manger tous les haricots pour devenir grand (un peu comme les épinards pour les enfants...). Méfiez-vous de Beekly l'oiseau, de Spanky l'araignée et du scarabée mystérieux, qui eux se nourrissent de petits vers de terre. S'ils touchent ne serait-ce que votre tête, vous êtes mort !
(SPECTRAVISION pour VCS Atari)

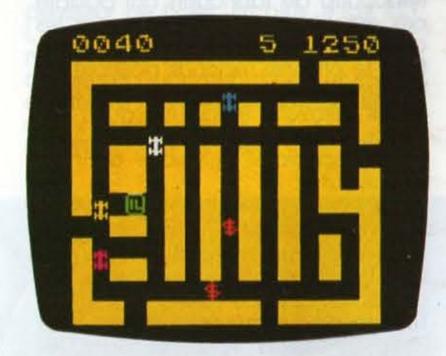
Surround vous présente des sortes de petits serpents dont le corps est formé de petits cubes attachés les uns aux autres. Vous dirigez les évolutions du serpent avec votre commande, et c'est la tête qui, guide la direction. Votre but est d'encercler votre adversaire avant qu'il ne vous encercle. Variez votre tactique selon le jeu choisi, aiguisez vos réflexes et votre adresse. Entraînez-vous contre l'ordinateur pour mieux battre votre adversaire.
(ATARI pour BCS Atari)

Casse-briques et murs de la honte

Vous connaissez le principe des casse-briques. C'est un jeu classique. Les adaptations qui en existent sont plus ou moins bonnes. La championne sur toute la ligne, est sans conteste le **Super breakout** proposé par Atari. Neuf variantes pour casser des murs de toutes les couleurs (avec des sons vraiments formidables) et libérer des balles prisonnières du mur, ou encore voir descendre vers vous des murs successifs... Vraiment très bon. Le même fabricant propose un **Breakway** à douze variantes qui n'égale pas l'autre version. Le **Breakout**

d'Advision est sympahique, mais on n'a vraiment pas le temps de réagir pour rattraper la balle, ce qui ôte au jeu tout son intérêt. Enfin Philips offre deux variantes pour une autre adaptation du casse-briques. La première met en compétition deux joueurs, l'un démolisseur, l'autre constructeur, armé de briques et de mortier pour réparer les trous effectués dans le mur. La seconde version propose de détruire le mur entier en soixante secondes. Ça fait beaucoup de dégâts.
(ATARI pour VCS Atari, ADVISION pour Home Arcade, PHILIPS pour Videopac)

Changeons complètement de registre avec **Route 16** qui propose une course poursuite dans un labyrinthe, où il faut éviter des collisions fatales. Lorsque vous êtes en mauvaise posture, faufilez-vous vers la sortie et rendez-vous dans un autre des seize circuits présents sur votre route.
(ADVISION pour Home Arcade)



Dodge'em applique un peu le même principe puisqu'il s'agit d'une piste à quatre voies, sur laquelle deux voitures roulent en sens inverse (quel intérêt sinon ?...). Bien entendu, il faut éviter les collisions, et comme le jeu est excellent, ce n'est pas si évident. L'ordinateur est très rapide, et vous aurez du mal à échapper au crash. Vous marquez autant de points que vous « mangez » de pointillés sur la route. Dès que vous avez mangé tous les pointillés d'une piste, une autre apparaît. Mais attention, vous ne disposez que de trois voitures pour marquer le plus de points possibles.
(ATARI pour VCS Atari)

ACTIVISION™
PRESENTS
KABOOM!™
VIDEO GAME CARTRIDGE
FOR USE WITH THE
ATARI* VIDEO GAME SYSTEM
*Atari, Inc. is not related to Activision, Inc.

Un fou qui lance des bombes

Dans **Kaboom**, vous avez affaire à un fou qui lance des bombes. Normal, c'est si amusant de les regarder exploser ! Mais votre devoir est de l'empêcher de nuire, et pour cela vous devez récupérer les bombes avec des baquets plein d'eau pour en éteindre les mèches. Vous ne disposez que de trois baquets pour parer à des attaques de plus en plus fournies et rapides, mais votre score n'en sera que meilleur. Très amusant.
(ACTIVISION pour VCS Atari)

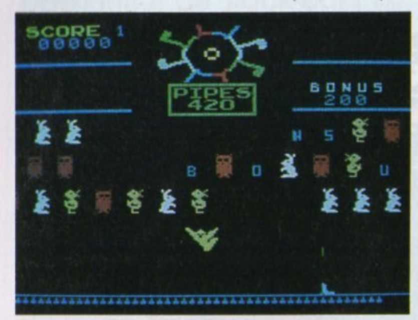
Singeries est, on l'aurait deviné, une histoire de singes. Quatre variantes pour vous agacer. La première vous met, avec votre collègue, dans la cage aux singes. Vous devez les attraper et les « étiqueter », ce qui ne plaît pas vraiment à ces petits animaux malins qui deviennent carrément agressifs et vous paralysent en vous touchant. Dans la seconde version, les barres de la cage changent de place. La troisième version se joue à trois joueurs, et la quatrième combine les trois premières.
(PHILIPS pour Videopac)

Jouez les cow-boys dans **Stampede,** une super cassette à ne pas manquer. Vous vous laisserez séduire très rapidement par sa simplicité. Vous avez la responsabilité du bétail du ranch, et l'heure est venue de le ramener au coral. Le bétail cavale devant vous, et du haut de votre cheval lancé au galop, vous devez, une par une, capturer les bêtes au lasso. Aucune ne doit être oubliée, et c'est là que réside la difficulté du jeu. Attention aux obstacles qui peuvent vous retarder si votre cheval se cabre. Bref, un jeu excellent pour d'excellents réflexes.
(ACTIVISATION pour VCS Atari et Intellevision, également VIDEO COMPUTER pour Interton)

Deux histoires de pêche pour les fanas de la ligne. Tout d'abord **Fishing derby,** par Activision, qui est presque la pêche miraculeuse. Mais ferrer le poisson n'est pas si évident que cela, et le ramener est parfois périlleux. Alors attention laissez bien traîner la ligne au fond, puis remontez-la en attrapant un poisson. Dans **Funky fish,** d'Advision, vous êtes un petit poisson qui tirez sur l'appât et le transformez en de délicieuses cerises pour en faire votre repas. Autant de points que de cerises attrapées. Mais ne vous faites pas toucher par les appâts sinon c'est votre fin !
(ACTIVISION pour VCS Atari, ADVISION pour Home Arcade).

Les jeux (vidéo) du cirque

Nous en venons ici aux stands de foire. En effet **Carnival** créé par CBS est une petite merveille. Tout d'abord le son, un petit air de musique foraine vous met d'emblée en de bonnes dispositions. Les animaux, les points, et autres objets, défilent devant vous. Mais il faut aussi tirer sur les pipes qui tournent en haut au milieu de l'écran. Attention à l'oiseau qui vous fonce de temps en temps dessus. Enlevez vite votre revolver de là. Surveiller votre stock de munitions. A chaque fois que



vous touchez une cible, vous avez gagné des balles supplémentaires. Le graphisme est excellent, surtout en ce qui concerne la version pour Colecovision.
(CBS pour Colecovision, Intellevision et Atari)

Toujours pour des exercices de tir, Rollet et Video Computer proposent des **Stands de tir** où vous pourrez essayer d'abattre des cibles. Une particularité de taille, propre à Rollet : un pistolet en plastique, lui même adaptable en fusil, avec une crosse démontable, est fourni avec la cassette. Il se branche sur la console. Amusant et totalement inoffensif.
(ROLLET pour Rollet, VIDEO COMPUTER pour Interton)

Un air de fête avec **Les acrobates et cirque,** puisqu'il s'agit de clowns. Ils doivent crever un maximum de ballons multicolores lorsqu'ils sautent (dix fois) en l'air. **Attrape la balle,** met en scène un clown qui doit rattraper des balles dans son chapeau. Trois minutes pour vous mesurer à un adversaire.
(PHILIPS pour Vidéopac, VIDEO COMPUTER pour Interton)

Human cannonball est pour le moins étrange. En effet vous disposez d'un canon et d'un homme d'une part, et d'un château d'eau, d'autre part. A quoi pourrait-on bien jouer sinon à catapulter l'homme, grâce au canon, dans le château d'eau ? Vous avez tout compris. Mais attention à votre homme canon. Calculez bien votre angle de tir et la trajectoire qu'il suivra. Car s'il manque le château d'eau, son état sera aussi lamentable que votre score.
(ATARI pour VCS Atari)

Dans **Jump bug** c'est une « coccinelle » très sautillante que vous conduisez. Elle rebondit comme si elle était montée sur ressorts. Une seule variante, mais onze phases de jeux et six environnements différents : la ville et ses monstres, le pays volcanique, le pays des pyramides et des momies, les profondeurs des mers et l'espace. Dans chacun de ces tableaux, des monstres vous guettent.
(ADVISION pour Home Arcade)

Sur la piste des hamburgers

Dites-moi, depuis combien de temps, n'avez-vous rien mangé pour vous jeter ainsi sur la nourriture ? **Fast food !** Vous n'êtes plus qu'une énorme mâchoire gloutonne qui essaie d'engloutir le maximum de cornichons, de bouteilles de Coca, de hot-dogs et autres hamburgers et saucisses pour marquer des points. Vous ne craignez vraiment ni pour votre foie, ni pour votre ligne !
(TELESYS pour VCS Atari)

Dans **Circus Atari,** votre manette de contrôle commande une balançoire sur laquelle rebondissent des clowns. En haut de l'écran des ballons de toutes les couleurs apparaissent. Plus ils sont crevés par les clowns que vous catapultez vers eux, plus vous marquez de points. Cinq clowns pour faire le meilleur score possible, mais chaque fois qu'une rangée entière de ballons multicolores disparaît, vous avez droit à un nouveau clown.
(ATARI pour VCS Atari)



Une ruelle sombre, c'est le cadre de **Gangster alley,** et le terrain de bataille de dangereux gangsters. Vous allez y mener à bien votre mission. Tirez sur les gangsters qui apparaissent aux fenêtres avant qu'ils ne vous descendent. Mais ne tirez pas à l'aveuglette, car ils détiennent des otages. Et attention à Ed-la-dynamite. Voilà cinq lascars aux mines patibulaires qui vous donneront du fil à retordre. A quel grade pouvez-vous prétendre après cet affrontement ?
(SPECTRAVISION pour VCS Atari)

Pour les amateurs d'aviation, voici trois jeux divertissants. Dans **Sky jinks** d'Activision, vous êtes à bord de votre petit avion P41 et vous devez slalomer entre des pylônes, en passant à droite des rouges et à gauche des bleus. Chaque fois que vous vous trompez, vous êtes pénalisé de trois secondes. Les parcours comptent de vingt-cinq à quatre-vingt-dix-neuf pylônes. Méfiez-vous des obstacles que vous rencontrerez en chemin. **Barnstorming,** du même fabricant, est d'un graphisme supérieur. Votre petit avion doit cette fois passer sous un certain nombre de hangars, en évitant les pylônes élevés sur le parcours, et le tout, le plus vite possible. Quatre variantes pour un jeu sympathique. Video Computer nous propose **Cockpit** où, pilote d'un jumbo jet, vous devez faire preuve d'adresse et de sang-froid dans les différentes manœuvres.
(ACTIVISION pour VCS Atari, VIDEO COMPUTER pour Interton)

Des cassettes qui font flipper

Qui ne connaît pas les **Flippers ?** Beaucoup de fabricants ont adapté ces machines mécaniques pour les consoles de jeux. Il s'agit toujours de faire le plus de rebonds possible sur les targettes, les spinners, les bumpers et les rollovers, et de marquer des points. Sans compter les cibles lumineuses spéciales qui vous donnent des bonus.
(PHILIPS pour Videopac, VIDEO COMPUTER pour Interton)

Comment parler d'adresse sans parler du billard ? Deux fabricants ont pensé à adapter cette discipline. **Trick shot** pour Imagic, et **Billard** pour Philips. Plusieurs variantes dans les deux cas pour vous familiariser avec ce jeu et l'apprécier.
(PHILIPS pour Videopac, IMAGIC pour VCS Atari)

Elles arrivent d'Amérique, elles apportent des sensations nouvelles. Voici leurs secrets.

Super Cobra vous propose une mission périlleuse : vous devez détruire la base de l'ennemi. Mais celle-ci ne peut être gagnée que par hélicoptère. Pour y arriver, les joueurs doivent voler à travers des labyrinthes dangereux, des cavernes et des villes aux immenses buildings. L'ennemi attaque avec ses missiles, ses chars, ses météores et ses soucoupes volantes. Il vous faut de la vitesse, de la ruse et du sang-froid. Vous avez en tout onze missions à accomplir, de toutes sortes. Et les terrains, pour agrémenter le tout, ont des contours changeants.
(PARKER pour VCS, Intellevision, Colecovision, Videopac)

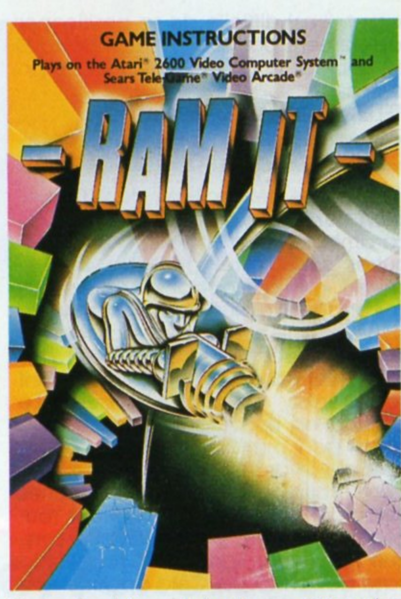
Voici un autre jeu de flipper : **Flipper pinball.** Le fait qu'il soit programmé pour la console Vectrex lui donne incontestablement un air d'originalité par rapport aux autres jeux du même type. Préparez-vous donc à encore plus de sensations fortes, à des actions peut-être plus rapides que sur



un billard électrique classique. Les caractéristiques particulières du Flipper Pinball sont : un coupeur de billes, des cibles escamotables et un récupérateur de billes. En plus, il fait tilt ! L'action du jeu est rapide et acharnée. Il vous faudra faire preuve de réflexes pour garder la bille en jeu et mériter les points de bonus. Des effets spéciaux étonnants.
(VECTREX pour Vectrex)

Un voyage insensé dans le corps humain

D'une très grande originalité dans son thème, **Microsurgeon** laisse une impression curieuse. Vous êtes dans la peau d'un micro chirurgien de talent qui a sur sa table d'opération un patient bien mal en point. Vous visionnez tout d'abord sa feuille de maladie qui vous précise quels organes sont touchés, et le stade de gravité. Dans le livret qui accompagne la cassette vous trouverez en détail quels remèdes appliquer à quels maux. Après quoi, c'est à vous de faire au plus vite pour sauver votre patient en le débarrassant de ses problèmes. Ils serait très long et fastidieux de donner le détail de ce jeu. Le livret qui l'accompagne est très complet, et nous vous conseillons vivement de prendre le temps de le lire. Comme tous les jeux conçus par Intellevision, il a tendance à être un peu compliqué, et il faut sans aucun doute le temps de s'habituer à son graphisme vraiment spécial.
(IMAGIC pour Intellevision)



Rien de très original en revanche avec **Ram It,** qui est une sorte de casse-briques. Vous êtes dans un vaisseau au centre de l'écran, sur un axe vertical. A vous de détruire les barres horizontales de couleurs qui progressent vers vous et risquent de vous bloquer et mettre fin à la partie. Un

regret, il est difficile de se positionner rapidement par rapport aux bandes de couleur, et on perd beaucoup de temps.
(TELESYS pour VCS Atari)

Stock-car et car en stock

Une histoire de stock-car dans **Demolition derby.** Vous êtes donc le roi du carambolage, et il faut écarter les autres concurrents de votre chemin en leur rentrant dedans. Méfiez-vous cependant de plusieurs choses : votre niveau d'essence pour ne pas tomber en panne sèche, et aussi celui des autres véhicules. En effet, ils peuvent vous rentrer dedans eux aussi. Le tableau est un parcours de cases à noircir pour marquer le plus de points possible avant de perdre votre dernière voiture. Les lignes blanches entourant une case deviennent rouges lorsque vous passez dessus. Lorsque les quatre lignes sont rouges, la case devient noire. Cela apporte non seulement des points, mais également du carburant.
(TELESYS pour VCS Atari)

Sky skipper et **Hulk** sont deux jeux divertissants proposés par Parker. Le premier vous met à bord d'un avion que vous devez manœuvrer avec adresse pour sauver des animaux prisonniers des gorilles géants. Il faut renverser les gorilles et s'abattre sur eux pour sauver les animaux, sans s'écraser sur le sol, ni heurter les bâtiments alentours. Pas évident. Le second met en scène l'incroyable Hulk. Les joueurs doivent guider Bruce Banner à travers une ville unique à trois niveaux pour délivrer Betty, prisonnière des étranges habitants de la ville. Pendant qu'il la cherche, il doit capter des charges de rayons gamma et se transformer en Hulk à chaque fois que les créatures lui donnent l'assaut.
(PARKER pour VCS Atari)

Dents de la mer et dentifrice sous-marin

Plaque atack est un jeu « hygiénique ». Vous le savez, pour avoir des dents propres, et éviter les caries, il faut se brosser les dents tous les jours. Sur l'écran une bouche grande ouverte et, en haut et en bas, chaque rangée de quenottes. Armé de votre pâte dentifrice, vous allez devoir détruire tous les morceaux de nourriture qui viennent attaquer vos dents. Hamburgers, cornets de frites, fraises, beignets, sucre d'orge... On aura vraiment tout vu ! Une dent en prime à chaque 2 000 points. La partie se termine lorsque vous n'avez plus ni dentifrice, ni dents à sauvegarder.
(ACTIVISION pour VCS Atari)

Oink ! disent-ils en pleine détresse. Ce sont les trois petits cochons attaqués par le grand méchant loup. Vous n'avez certainement pas oublié leur histoire. Ici le loup souffle sur les briques de la maison des petits cochons, et il faut vite replacer d'autres briques là où elles manquent, car si le souffle du loup atteint le petit cochon, ce dernier est aspiré et mangé. Un deuxième, puis un troisième petit cochon. Le stress est garanti, à croire que c'est vraiment sa propre peau que l'on défend.
(ACTIVISION pour VCS Atari)

Dans **Spider fighter,** il faut protéger votre verger contre des insectes voleurs. Et ce n'est pas si évident. Prenez votre arme anti-insectes et battez-vous le mieux possible. Ces bestioles sont plus que rapides. Du vif-argent. Vous gagnez des renforts si vous sauvez trois fruits après une vague d'assaut. Bâti sur le principe des Space invaders, ce jeu est excellent pour les réflexes, et a pour lui l'originalité du scénario.
(ACTIVISION pour VCS Atari)

See quest. Vous êtes à bord d'un sous-marin pour récupérer votre équipe de plongeurs partis à la recherche d'un trésor. Ceux-ci sont menacés par les requins, d'une part, et par une flotte sous-marine ennemie qui veut les soulager de leur butin, d'autre part. C'est un jeu à difficulté progressive, très amusant. Portez secours à vos hommes. Lorsque vous avez récupéré six plongeurs, remontez vite à la surface pour les déposer et toucher des lingots d'or. Mais attention de ne pas rentrer en collision avec le bateau ennemi qui patrouille. En revanche, n'attendez pas de manquer d'oxygène, même si vous n'avez pas encore sauvé six plongeurs. Remontez vite à la surface, mais vous êtes alors pénalisé d'un plongeur. Un super jeu de réflexes, dont le rythme fait penser à Stampede.
(ACTIVISION, pour VCS Atari)

Ballon rouge vous plonge dans un cruel dilemme, en effet, vous êtes à la foire, et avez envie de vous amuser, mais si vous céder aux attractions qui vous tendent les bras, vous allez faire éclater le beau ballon que vous tenez. Alors il faut le cacher, et ensuite aller le rechercher avant qu'il ne heurte les obstacles qui se dressent devant vous.
(PHILIPS pour Videopac)

Jacky jump est l'histoire de la charmante Jacky partie pour un véritable marathon. Il faut éviter les flaques d'eau, les imperfections du sol, les ponts qui s'effondrent et quelques animaux égarés. En plus le temps est limité. Vous parlez d'un jogging !
(HOME VISION pour VCS Atari)

Dans les milles-pattes de l'apprenti sorcier

Centipède, le mille-pattes géant surgit soudain dans votre jardin. Il se promène tranquillement, et grignote au passage tout ce qu'il trouve, change de trajectoire et, comble de l'horreur, se dirige droit sur vous. Détruisez-le vite. Mais une araignée menace aussi de vous pulvériser. C'est ensuite une terrible armée d'insectes qui s'avance vers vous... Une véritable terreur très bien rendue par cette adaptation du succès d'arcades du même nom.
(ATARI pour VCS Atari)

Sorcerer's apprentice reprend l'histoire de Mickey dans la peau de l'apprenti sorcier. En apprentissage chez Merlin, il a brûlé les étapes. Tout comme dans le dessin animé de Walt Disney, Mickey utilise des formules magiques pour faire le ménage sans se fatiguer, et veut donner ses ordres aux balais et serpillères. Mais voilà qu'il adresse ses incantations magiques aux cieux, et qu'une pluie d'étoiles filantes lui tombe sur la tête en autant de seaux d'eau. Tout va déborder si Mickey ne se dépêche pas de les rattraper... En tout cas il est très sympathique de retrouver ce héros dans les jeux vidéo.
(ATARI pour VCS Atari)

Killer bees vous place à la tête d'un essaim d'abeilles qui cherche à rentrer à sa ruche. Mais des guêpes jalouses vont essayer de leur dérober leur miel. Défendez-vous vaillamment, et tentez de débloquer les accès de la ruche.
(PHILIPS pour Videopac)

Dans **Maison hantée**, il s'agit de sortir sans trop de dommages d'une pièce remplie d'embûches, de fantômes et de chauves-souris. Et lorsqu'en plus, un fantôme vous capture, votre frayeur est telle que vous sautez en hurlant dans les quatre coins de la pièce. Il y en a qui trouvent ça drôle ? Ce n'est pas tout, attention à la foudre qui menace de vous réduire en cendres...
(PHILIPS pour Videopac)

Burger time pourrait être l'enseigne d'un de ces restaurants fast food qui poussent partout. Encore faut-il pouvoir cuire les hamburgers. Ici les légumes se rebiffent, et le cauchemar devient véritable car les œufs, feuilles de salades, concombres et tomates n'appréciant pas le sort que vous leur réservez, vous attaquent. A vous de les coincer judicieusement entre deux tranches de pain, avec un peu de viande et de ketchup. Bon appétit mais attention aux kilos !
(MATTEL pour Intellevision)

LES CASSETTES DE JEUX VIDÉO ÉROTIQUES

Contrairement aux idées reçues, les jeux vidéo ne sont pas conçus exclusivement pour les enfants et les adolescents. Certains fabricants ont même décidé de lancer des gammes marginales : des cassettes érotiques.

Certains jeux sont pleins d'humour et tout en finesse (une finesse relative bien entendu). D'autres, en revanche, sont franchement pornographiques. On peut cependant parier que les amateurs du genre resteront sur leur faim : les carrés ne sauraient remplacer les images nettes et précises ! Il faut donc être circonspect avant de basculer dans l'érotisme sur consoles avec joysticks. Nous avons tout de même sélectionné quelques cassettes pour les joueurs avertis.

Dans **X-Man** vous devez attraper un petit triangle dans les méandres d'un labyrinthe. Mais des adversaires impitoyables tentent de nuire à votre virilité. Si vous leur échappez et atteignez un des triangles, vous trouvez une partenaire soumise à vos désirs. Il vous restera encore à démontrer votre habileté et votre souffle. Plus pour rire que pour jouer !
(GAMEX pour VCS Atari)

La société Playaround a eu la bonne idée de mettre deux jeux différents dans la même cassette. Elles sont présentées dans un coffre en plastique muni d'un petit cadenas. Un peu d'humour ne nuit pas à ce style de jeu.

Dans **General re-treat,** une ravissante Indienne vient à la rencontre d'un cow-boy attaché au poteau de torture. Mais son intention n'est pas de le délivrer : elle ne pense qu'à satisfaire une envie de batifoler avec lui. Pour l'aider à atteindre le bonheur, vous devrez lui éviter des boulets de canon hostiles. Mais si elle réussit un parcours sans faute, vous en ferez la plus heureuse des femmes !
(PLAYAROUND pour VCS Atari)

De l'autre côté de la cassette la situation est inversée **(Westward Ho)** et c'est le cow-boy qui se rue à l'assaut du poteau de torture auquel est attachée la belle Indienne. Attention aux cactus !
(PLAYAROUND pour Atari)

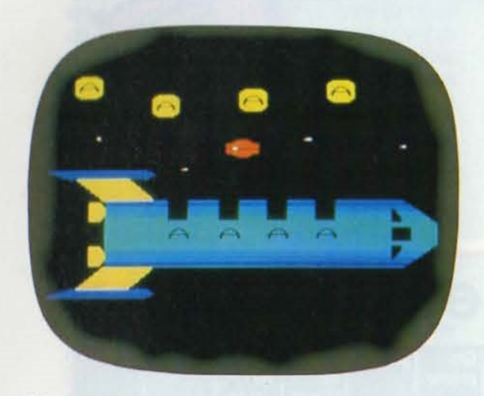
On trouve aussi des jeux aux noms évocateurs, comme **Gigolo,** ou **Cathouse blues,** mais également **Bachelor party** et **Philly flascher.** Il faudra tantôt orienter le personnage de telle sorte qu'il soit piqué par la « mouche espagnole » et donne ainsi le meilleur de lui-même aux jolies filles qui le provoquent. Ou bien il faudra retrouver les maisons où sont entrées des belles de nuit mystérieuses. A déconseiller aux plus farouches... mais pas aux plus déchaînés.
(PLAYAROUND pour VCS Atari)



Adresses et réflexes

Titre	Fabricant	Compatible sur	Graphisme	Bruitage	Nbre de joueurs	Nbre de variantes	Intérêt	Prix
Nexar	Spectravision	VCS Atari	•••	••	1	3	•••	300
Ram It	Telesys	VCS Atari	••	••	1-2	8	•••	350
Plaque attack	Activision	VCS Atari	•••	••	1-2	4	•••	250
Oink	Activision	VCS Atari	••••	•••	1-2	3	••••	250
Spider fighter	Activision	VCS Atari	••••	•••	1	4	••••	250
See quest	Activision	VCS Atari	••••	•••	1-2	2	•••••	250
Stampede	Activision	VCS Atari Intellevision	•••	•••	1	8	••••	0/ 250
Frogger	Parker	Intellevision VCS Atari	•••	•••	1-2	4	•••	385
Donkey Kong	CBS	Codecovision Inter Atari	•••	••	1-2	8	•••	320
King Kong	Tigervision	VCS Atari	•••	••	1-2	8	•••	280
Freewzy	Activision	VCS Atari	•••	••	1-2	8	•••	190
Frog bog	Mattel	Intellevision	•••	••	1-2	3	•••	280
Tigre worm	Spectravision	VCS Atari	•••	••	1	1	•••	300
Surround	Atari	VCS Atari	•••	•••	1-2	14	•••	289
Super Breakout	Atari	VCS Atari	••••	•••	1-2	9	••••	289
Breakout	Atari	VCS Atari	•••	••	1-4	12	•••	149
Breakway	Advision	Home Arcade	•••	••	1-2	16	•••	230
Le mur magique	Philips	Videopac	•••	••	1-2	2	•••	135
Route 16	Advision	Home Arcade	••	•	1	4	••	290
Dodge Em	Atari	VCS Atari	•••	••	1-2	3	••••	289
Carnival	CBS	VCS Atari Colecovision Intellevision	••••	•••	1-2	8	••••	270/ 320
Les acrobates	Philips	Videopac	•••	••	1-2	18	•••	135
Cirque	Video Computer	Interton	•••	•	1	16	•••	200
Attrape la balle	Philips	Videopac	••	•	1-2	6	••	135
Human Canonball	Atari	VCS Atari	••	••	1-2	8	•••	149
Jump bug	Advision	VCS Atari	•••	•	1	1	•••	290
Fast food	Telesys	VCS Atari	•••	•	1-2	2	•••	300
Circus Atari	Atari	VCS Atari	••	••	1-2	8	••	189
Gangster Alley	Spectravision	VCS Atari	•••	••	1-2	4	••	300
Kaboom	Activision	VCS Atari	•••	••	1-2	2	•••	190
Singeries	Philips	Videopac	•••	•	1-3	4	•••	180
Fishing Derby	Activision	VCS Atari	•••	••	1-2	2	•••	190
Funkey Fish	Advision	Home Arcade	•••	•	1-2	2	•••	290
Sky Jinks	Activision	VCS Atari	••	•	1	5	••	190
Barnstorming	Activision	VCS Atari	•••	••	1	4	•••	250
Flipper	Philips	Videopac	••	•	1-4	8	••	135
Flipper pinball	Video Computer	Interton	••	•	1	8	••	200
Video pinball	Atari	VCS Atari	•••	••	1-2	4	•••	189
Flipper pinball	Vectrex	Vectrex	••••	•••	1-2	2	••••	340
Trick shot	Imagic	VCS Atari	•••	•	1-2	14	•••	350
Billard	Philips	Videopac	••	•	2	2	••	135
Microsurgeon	Imagic	Intellevision	•••	••	1	197	•••	230
Demolition Herby	Telesys	VCS Atari	•••	••	1	3	•••	390
Ballon rouge	Philips	Videopac	•••	••	1-2	1	••	135
Jacky jump	Home Vision	VCS Atari	••••	••	1-2	2	•••	220
Centipède	Atari	VCS Atari	•••	•••	1-2	2	••••	329

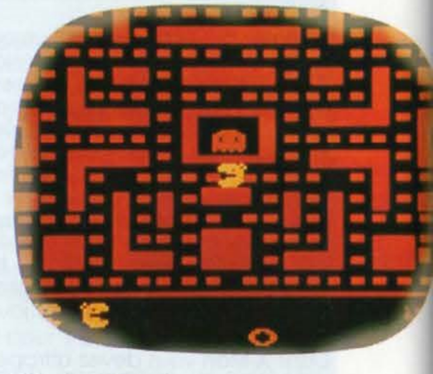
Atari. Imaginez des je
en même temps que



Alpha Beam[6]



Sorcerer's Apprentice[5]



Ms Pac Man[1]

Atari s'attire les faveurs des enfants, petits et grands, non sans raison. Imaginez un ordinateur de jeux qui se branche sans difficulté sur votre téléviseur (un simple raccordement sur le fil d'antenne), qui se commande très facilement avec des manettes, qui permet de jouer seul contre l'ordinateur ou à deux et qui offre une gamme de plus de 60 programmes de jeux : jeux éducatifs, jeux de sports, jeux d'espace, jeux d'aventures...

Imaginez

un ordinateur de jeux qui donne envie d'apprendre à lire et à compter. Atari a pensé aux plus jeunes (dès 3 ans). Ses jeux éducatifs leur permettent de se familiariser avec les chiffres et les lettres.

Un clavier spécial, adapté à leurs petites mains, a été conçu pour leur faciliter les manipulations de l'appareil.

Imaginez

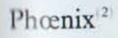
un ordinateur de jeux qui ne programme que des succès comme Pac Man[7], Space Invaders[8], Defender[9], Centipede[10].

Les programmes de jeux Atari ne sont pas prêts de quitter l'affiche. Pour les plus grands, Atari propose une importante bibliothèque de jeux qui sont autant de défis lancés à leur imagination.

1. 7. Ms Pac Man et Pac Man sont la propriété de Namco, Ltd. 2. Marque déposée propriété de Centuri, Inc. 3. Marque déposée et © de Taito America Corporation 1982. 4. Conçu par Namco Ltd, fabriqué sous licence par Atari, Inc. Marque déposée et © Namco 1982. 5. TM et © Walt Disney Productions 1983. 6. Muppet personnages © 1983. Muppets, Inc. Tous droits réservés. Avec les Muppet™ rue Sésame ™ de Jim Henson™. © 1983 Atari, Inc. Tous droits réservés. 8. Marque déposée par Taito America Corporation. 9. Marque déposée par Williams Electronic Inc. 10. Marque déposée par Atari, Inc. * Le programme de jeu Dumbo's Flying Circus n'est pas actuellement disponible en France.

ux vidéo qui évoluent
vos enfants.




Phœnix[2]


Jungle Hunt[3]


Pole Position[4]

Pour sortir victorieux, il leur faudra mettre à contribution leur réflexion, leur adresse et leur fantaisie... Et même vainqueurs, ils ne seront pas pour autant au bout de leur peine et de leur plaisir.

Atari a prévu sur chaque jeu plusieurs niveaux de difficultés qui leur permettront de disposer d'un adversaire toujours à leur hauteur.

Imaginez un ordinateur de jeux qui ne s'endort pas sur ses lauriers. Atari n'est pas en mal d'imagination. Pour vous maintenir en haleine et pour que vous restiez en forme, Atari vous propose deux nouveaux programmes de jeux par mois. Petits et grands sont prévenus.

Atari n'a pas fini de défier leur imagination.



Les défis de l'imagination ATARI®

JEUX DE LABYRINTHES

Le plus connu des jeux de labyrinthes est sans conteste le Pac-Man. Une véritable folie. Mais il n'est pas le seul et d'autres variantes sont apparues, souvent aussi amusantes.

Pac-Man, tout le monde connaît. Êtes-vous prêts pour devenir de vrais champions ? Voici un labyrinthe dans lequel vous devez guider votre petit Pac-Man, afin qu'il se rassasie de gaufrettes énergétiques, tout en évitant les fantômes qui le poursuivent. Il faut manger le plus de gaufrettes possible et nettoyer autant de fois que vous le pouvez le labyrinthe, pour accumuler les points. Économisez cependant vos gaufrettes jusqu'à ce que vous en ayez vraiment besoin et dévorez les fantômes autant que vous le pouvez. N'oubliez pas de profiter des super pilules de vitamines !
(ATARI pour VCS Atari)

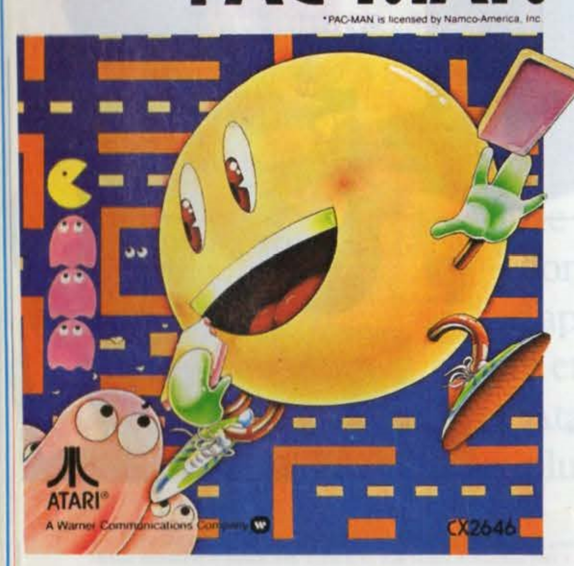
Pac-Man, la star et la nécessité

Un autre super classique des jeux de réflexes : **Berzerk.** Vous êtes l'humanoïde perdu sur une planète hostile, dans un labyrinthe qui, en plus d'être électrifié, est bondé de robots eux aussi électrifiés. Il faut les détruire, et éviter de vous faire manger par le terrible Otto qui fonce sur vous avec un bruit sinistre. Deux versions pour ce jeu amusant. Vectrex et son graphisme impressionnant vous fait vous battre contre des robots qui, peu agressifs au début du jeu, finissent par tirer au fur et à mesure que votre score s'améliore et que les labyrinthes se succèdent. Vous disposez de trois vies, et chaque 5 000 points complémentaires vous donnera une vie en prime. Mais lorsque les attaques de vos adversaires auront eu finalement raison de vous, s'inscrira sur l'écran en guise d'épitaphe : « Got you humanoïd » avec un son moqueur. Dans la version proposée par Atari, les variantes sont plus nombreuses et permettent aux robots et à Otto le terrible de varier telles ou telles particularités de défense ou d'attaque.
(VECTREX pour Vectrex, ATARI pour VCS Atari).

650

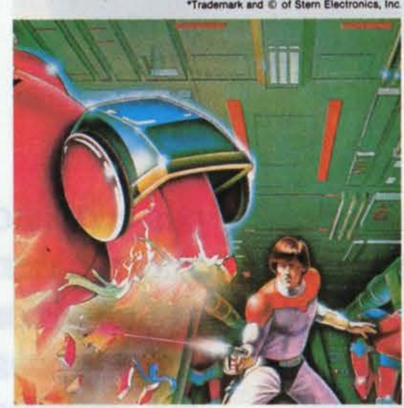
PAC-MAN

*PAC-MAN is licensed by Namco-America, Inc.



BERZERK

*Trademark and © of Stern Electronics, Inc.



Night stalker est un jeu dérivé de Berzeck. Vous êtes en effet prisonnier d'un affreux labyrinthe plein de robots qui vous tirent dessus, de chauves-souris et d'araignées. Otto est remplacé par le robot noir qui peut vous atteindre n'importe où. L'araignée vous paralyse et les robots sont de plus en plus dangereux au fur et à mesure que vous progressez.
(MATTEL pour Intellevision)

Des variantes de Pac-Man sans surprise

Super Gobbler, Monster-Man, Super-Glouton, Gloutons et voraces, proposent toujours le schéma suivant lequel vous êtes poursuivi dans un labyrinthe par d'horribles fantômes voraces. Encore des pilules énergétiques à ramasser pour gagner des forces et des points, puis affronter des tableaux de plus en plus périlleux.
(PHILIPS pour Videopac, VIDEO COMPUTER pour Interton, ADVISION pour Home Arcade)

Des adaptations de Pac-Man qui retiennent l'attention

Cleen sweep vous met en scène dans un endroit où des cambrioleurs viennent de faire sauter le coffre d'une banque. Des pièces de monnaie sont éparpillées partout dans l'établissement. A vous d'en ramasser le plus possible, sans toutefois vous faire attraper par les voleurs qui reviennent sur les lieux de leur méfait pour vous supprimer. Une très bonne performance sonore et graphique.
(VECTREX pour Vectrex)

Vous constaterez dans **Maze craze** que faire une ronde de nuit n'est pas si facile. Le labyrinthe dans lequel vous évoluez est rempli d'embûches et de difficultés qui s'accroissent au fur et à mesure de votre progression. En effet l'écran ne montre pas toujours le mur apparent, et de plus, des éléments hostiles vont essayer de vous neutraliser.
(ATARI pour VCS Atari)

Dans **Cat trax,** c'est le monde à l'envers : le chat est poursuivi sans relâche par des souris dans une course effrénée et sans pitié, le tout bien sûr dans un labyrinthe de plus en plus compliqué. Gare à vos moustaches.
(ADVISION pour Home Arcade)

Mouse trap vous propose le scénario inverse et plus logique, puisque les souris sont poursuivies par de gourmands minets. Mais il faut reconnaître que le graphisme, et surtout la petite musique qui accompagne cette cassette, ont tout pour séduire.
(CBS pour Colecovision)

Lady Bug est une poursuite à perdre haleine dans un labyrinthe à tourniquet. Il faut faire tourner le tourniquet sous le nez de votre poursuivant pour l'empêcher de passer. L'héroïne est,

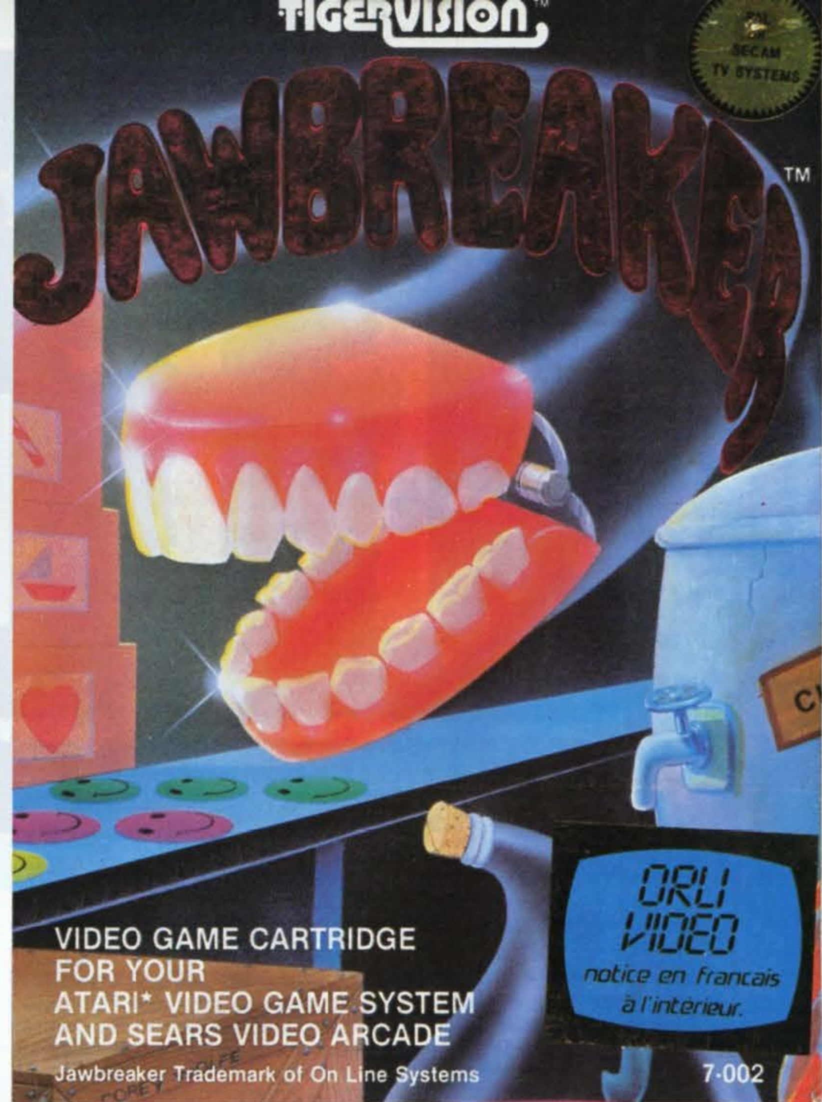


cette fois, une charmante petite taupe.
(CBS pour Colecovision)

Lock'n chase fait de vous un voleur traqué par ces messieurs en uniforme dans un bruit de sonnerie d'alarme. Ramassez le plus de pièce d'or possible, et verrouillez les portes derrière vous pour empêcher la progression de la police. Mais les pièces se ramassent deux par deux seulement et les pertes ne retiennent les agents que quelques secondes. Alors soyez vigilant. Lorsqu'un grand signe $ apparaît avec une petite musique de victoire, c'est qu'une grosse somme d'argent est à votre portée. Emparez-vous en vite. Pas très moral tout ça !
(MATTEL pour Intellevision)

Vous voulez jouer les capitalistes ? **Prendre l'argent et fuir** vous en donne l'occasion puisque le principe de ce jeu est que chaque joueur possède au départ un capital de 500 000 $. Il en a la garde et doit le faire fructifier. Les joueurs qui jouent simultanément, doivent saisir les robots blancs qui représentent les gains, crédits et placements pour augmenter leur capital, et fuir les robots rouges qui signifient vols, inflation ou pertes. Celui qui, à la fin de la partie, possède le plus gros pécule, a gagné évidemment.
(PHILIPS pour Videopac)

Jawbreaker est une reprise du Pac-Man, toujours aussi glouton, mais encore plus gourmand, puisque vous voilà dans une fabrique de sucreries en tout genre. A vous de gagner des points en croquant bonbons, masques et portes coulissantes. Emmagasinez les vitamines qui vous permettront de manger les masques souriants avant qu'ils ne fassent qu'une bouchée de vous... en souriant. Vous avez de bonnes mâchoires, alors servez-vous en !
(TIGERVISION pour VCS Atari)

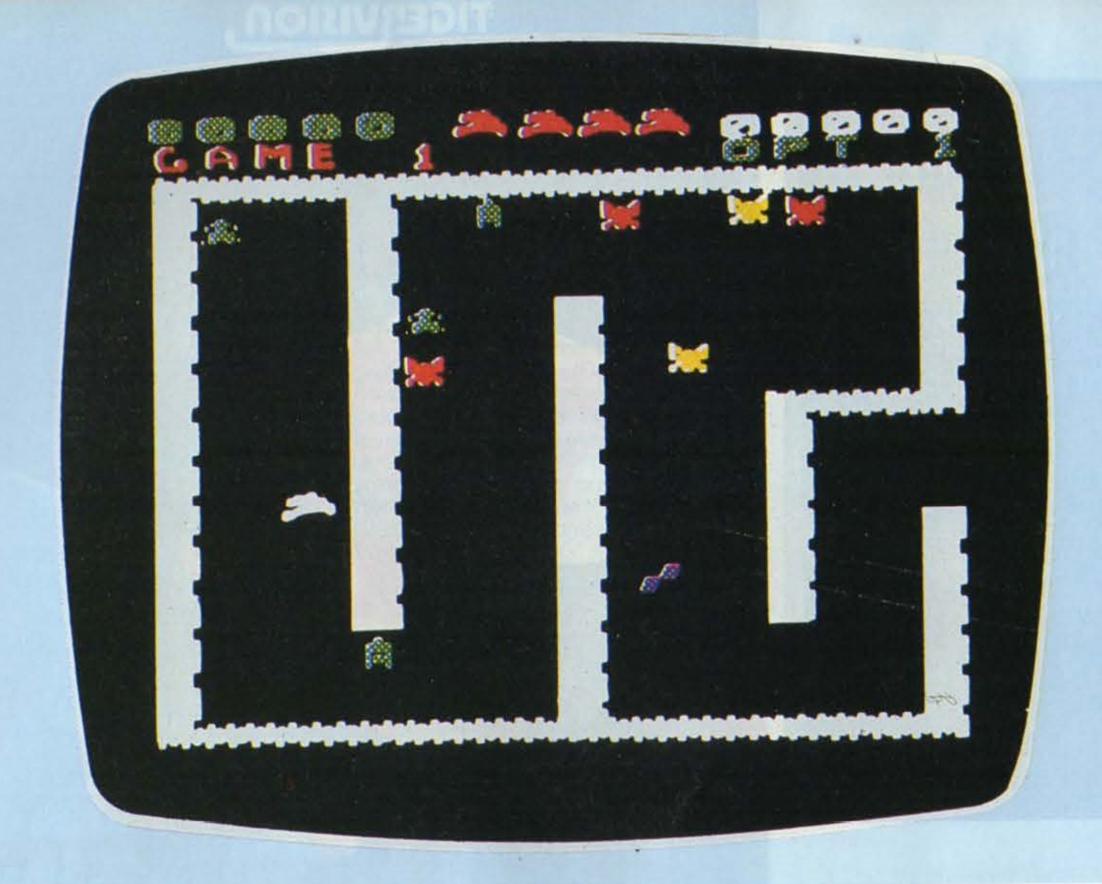


Minotaure ou Shinning ?

Dans **Snafu,** deux types de jeux. Tout d'abord les pièges, où vous créez votre propre labyrinthe en faisant obstacle à vos adversaires, et même en les poussant dans un piège sans issue. Les pistes doivent être tracées sans rencontrer d'obtacles, car si elles croisent d'autres pistes, elles disparaissent. Ménagez-vous un espace vital suffisant pour bouger. Puis il y a « les serpents » : vous devez grignoter votre adversaire avant qu'il ne vous mange. Le dernier vivant a gagné.
(MATTEL pour Intellevision)

Un peu de sport dans un labyrinthe avec **Slot racers.** Vous devez conduire une voiture de course dans les méandres d'un labyrinthe tout en tirant sur votre adversaire. Quatre types de labyrinthes, différentes vitesses des voitures, des missiles et des



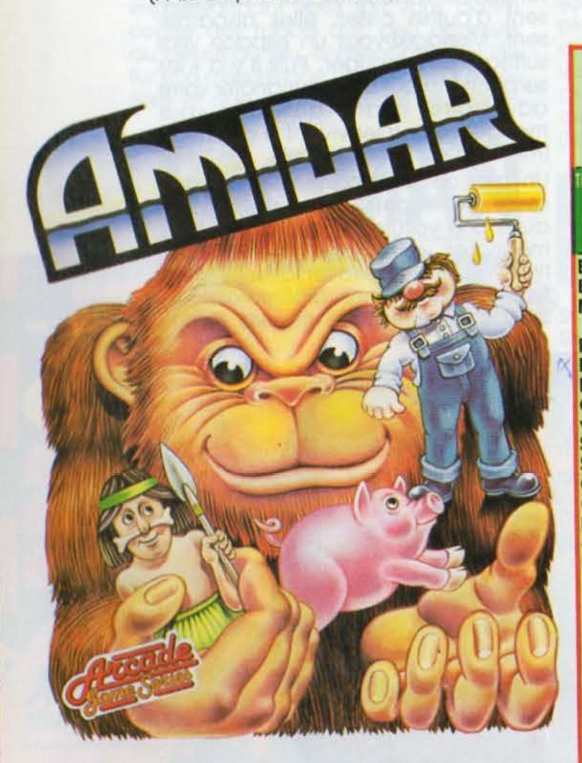


trajectoires qui changent. De quoi varier les plaisirs pour deux joueurs.
(ATARI pour VCS Atari)

Une combinaison de grilles et de labyrinthes pour **Amidar.** Vous êtes un pauvre gorille poursuivi par des sauvages féroces. Colorez une à une les cases de la grille en passant sur ses quatres côtés, et une autre grille apparaîtra pour une course poursuite plus impitoyable que la précédente.
(PARKER pour VCS Atari)

Une dernière frayeur avec **Escape.** Vous êtes poursuivi avec acharnement dans un labyrinthe. Attention de ne pas entrer en collision avec les murs, ils vous anéantiraient. Et méfiez-vous du tourniquet qui est au centre de l'écran, il vous fonce dessus pour vous détruire !
(ADVISION pour Home Arcade)

Une nouveauté attendue avec impatience, tant le jeu d'arcade a remporté un succès retentissant : **Mrs Pac-Man.** Charmante avec son petit nœud dans les cheveux, elle se rue elle aussi sur les vitamines qui jonchent le sol des labyrinthes, mais avec en plus des cerises, bananes, fraises et autres fruits délicieux. Une cassette plus sophistiquée que son célèbre homonyme masculin. Tout pour séduire ceux qui n'ont plus besoin de l'être.
(ATARI pour VCS Atari)



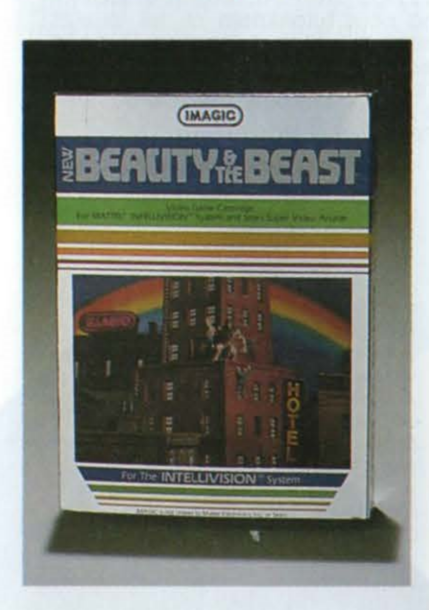
Labyrinthes

Titre	Fabricant	Compatible sur	Graphisme	Bruitage	Nbre de joueurs	Nbre de variantes	Intérêt	Prix
Berzerck	Vectrex	Vectrex	•••	••	1-2	1	•••	240
Berzerck	Atari	VCS Atari	•••	•••	1	12	•••	329
Monster Man	Video Computer	Interton	••	••	1	12	••	400
Pac Man	Atari	VCS Atari	•••	••	1-2	8	•••	329
Mrs Pac Man	Atari	VCS Atari	•••	•••	1-2	10	••••	329
Night Stalker	Mattel	Intellevision	••••	••	1-2	4	••••	280
Gloutons et voraces	Philips	Videopac	•••	••	1-2	1	•••	180
Super Glouton	Philips	Videopac	•••	••	1 et +	1	••••	180
Super Gobbler	Advision	Home Arcade	•••	••	1	4	•••	260
Cleen Sweep	Vectrex	Vectrex	•••	••	2	2	•••	310
Maze Craze	Atari	VCS Atari	•••	••	1-2	16	••	329
Cat Trax	Advision	Home Arcade	•••	••	1	4	•••	290
Lady Bug	CBS	Colecovision Intellevision	••••	••	1-2	8	•••	270/ 320
Mouse Trap	CBS	Colecovision Atari/Intell	••••	•••	1-2	8	••••	270/ 370
Lock'n chase	Mattel	Intellevision	•••	••	1-2	3	•••	310
Prendre l'argent et fuir	Philips	Videopac	•••	•	2	1	•••	135
Snafu	Mattel	Intellevision	•••	••	1-2	18	•••	310
Slot Racers	Atari	VCS Atari	••	•	2	9	••	329
Amidar	Parker	VCS Atari	•••	••	1	1	••••	385
Escape	Advision	Home Arcade	•••	••	1	4	•••	290
Jawbreaker	Tigervision	VCS Atari	•••	••	1-2	6	•••	280

LES JEUX D'AVENTURES

N'avez-vous jamais rêvé d'aventures passionnantes, envoûtantes, palpitantes, charmantes ?... Voici de quoi satisfaire les fantasmes les plus variés.

Utopia vous propose tout simplement de régner sur une île entière. C'est bien de gouverner, encore faut-il le faire avec bon sens et justice, sinon gare aux rebelles ! Tous les points que vous aurez gagnés seront le reflet du bon niveau de vie de l'île. La petite carte plastifiée que vous placez sur le boîtier de commande vous indique des renseignements tels que le score total, la population de l'île, etc. Au début de chaque partie vous disposez de cent lingots d'or dans votre budget. A vous de les répartir de la meilleure façon. Méfiez-vous des rebelles qui détruisent tout. Mais un fort vous protège. Vous disposez également de bateaux de pêche et de patrouilleurs. Amenez votre curseur dessus et déplacez-les en appuyant sur le disque. Attention aux ouragans et aux bateaux pirates. Ce n'est pas de tout repos !
(MATTEL pour Intellevision)



Beauty and the beast. Vous avez reconnu le thème de la Belle et de la Bête. Ici le vilain Mathias a enlevé la jolie Adèle, l'amie de cœur du gentil Colin. Ce dernier va affronter le ravisseur pour délivrer sa douce amie. Il part avec trois chances, mais s'il en perd en route en se heurtant aux obstacles, il peut en gagner jusqu'à six autres au cours de la partie. Sa quête d'immeuble en immeuble va, on l'espère, lui permettre de retrouver la frêle Adèle. Mais il faut se hisser par les fenêtres, éviter les chauves-souris, les rats, les corbeaux, les chutes de pierres. Heureusement les pierres que lui envoie Adèle le ravigotent. Ne laissez pas Colin tout seul !
(IMAGIC pour Intellevision).

De Tolkien à Ramsès II

Dans un tout autre style, voici **La quête des anneaux,** inspiré des fameux jeux de Donjons et Dragons. Une formidable saga s'offre à vous. Quelques héros téméraires et courageux vont partir à la quête des anneaux pour priver le « maître des anneaux » (un être maléfique) de tous ses pouvoirs. Choisissez d'être le guerrier, le magicien, le fantôme ou l'invisible. Vous avez à vous battre courageusement contre une armée de dragons, de tarentules, de vampires et de zombies (rien que ça !). Découvrez où sont cachés les anneaux. Évitez les donjons, les enfers, les murs mouvants et les cavernes de cristal... Un jeu magique où vous jouez à la fois sur l'écran et sur une carte avec des pièces, des anneaux... Prenez bien le temps d'apprendre à y jouer, ça en vaut la peine.
(PHILIPS pour Videopac).

Personne n'a oublié les légendes de la conquête de l'Ouest et **Peter tête de pioche** en fait vraiment partie. Vous allez revivre l'épopée de ce fameux chercheur d'or et vous retrouver dans une galerie où tous les dangers vous guettent. Blocs de pierre, explosions... Servez-vous de votre pioche pour vous protéger, de la clef qui apparaît de temps en temps pour marquer des points et ouvrir les portes qui mènent au trésor. Et puis reprenez votre progression vers la fortune.
(PHILIPS pour Vidéopac).

Dans **Riddle of the sphinx,** le fils du pharaon (mais oui, c'est bien vous) doit délivrer l'Égypte du fléau qui l'accable. Vous partez alors pour le temple de Râ. Vous allez croiser sur votre chemin un grand nombre d'animaux, des obélisques, une végétation éparse. Évitez les uns et abritez-vous derrière les autres. Vous allez rencontrer scorpions et brigands. Défendez-vous avec des pierres. Troquez vos objets avec les marchands. Évitez Anubis le dieu de la mort, et réfugiez-vous auprès d'Isis. Offrez les trésors que vous aurez trouvés en chemin au temple de Râ, et sauvez l'Égypte.
(IMAGIC pour Atari).

Donjons, dragons et maléfices

Advanced aungeons and dragons vous propose un autre jeu d'aventures où trois aventuriers partent à la recherche de la couronne des rois, cachée dans la montagne des brumes. Vous rencontrerez en chemin



autant de sales bestioles et de pièges que possible, mais vous avez des flèches pour vous défendre, un bateau pour franchir les rivières et une hache pour progresser dans la forêt. Restez à l'affût des bruits et mettez-vous à l'abri pour tirer.
(MATTEL pour Intellevision)

Inutile de vous présenter **E.T.,** alors allons droit au cœur de ce jeu dont l'histoire est inspirée de celle du film. E.T. veut rentrer chez lui. Pour cela il lui faut communiquer avec son vaisseau spatial. Elliot va l'aider à retrouver les trois morceaux de son téléphone interplanétaire, puis à se rendre sur la piste d'atterrissage pendant qu'il est encore temps. Mais le chemin sera clairsemé d'embûches, d'hommes qui voudront garder E.T., d'une forêt hostile... Ménagez-le, ses réserves d'énergie s'épuisent.
(ATARI pour VCS Atari).

Adventure est une cassette qui porte bien son nom : un vilain sorcier a volé la coupe enchantée et l'a soigneusement cachée quelque part dans le royaume. A vous de la retrouver et de la ramener à sa place, dans le château doré. Bien entendu vous aurez à faire à de terribles dragons, aux châteaux sombres pleins de corridors humides, sans compter la chauve-souris noire ! Des objets vous aideront dans votre quête. Bonne chance !
(ATARI pour VCS Atari)

Les aventuriers de l'arche perdue est inspiré du film à succès du même nom, où le héros, Indiana Jones, part à la recherche de l'arche de l'alliance dont parlent les anciens textes égyptiens. Mais à peine arrivé en Égypte, il aura à combattre des araignées géantes, des serpents venimeux, des mouches tsé-tsé et autres horribles bestioles. Il les combattra avec les objets qu'il aura trouvés ou achetés sur son chemin. Mais il lui reste un chemin long et périlleux à parcourir. Un jeu sympathique et séduisant, à bien connaître pour mieux l'apprécier.
(ATARI pour VCS Atari).

Un schtroumpf peut en cacher un autre

Avec les **Schtroumpfs** c'est tout un autre genre d'aventure. Plutôt du genre bucolique, mais si charmante. Notre petit Schtroumpf se promène sur un chemin et doit sauter au-dessus des barrières qui se trouvent en travers. Il aura aussi à escalader des talus, éviter le corbeau noir qui fonce sur lui, en se plaquant à terre... et tout ça pour quoi ? Pour notre si jolie Schtroumpfette enlevée par le vilain sorcier qui la retient prisonnière dans son sinistre château. Notre petit héros bleu et blanc arrivera-t-il à la sauver ? Une merveilleuse cassette dont les effets sonores et l'excellent graphisme ne vous feront que l'apprécier davantage.
(CBS pour Colecovision).

Avec **Haunted house,** encore une histoire à faire froid dans le dos. Un manoir hanté de bestioles sordides, des murs pleins d'araignées et de poussière, le tout plongé dans une obscurité peu rassurante. Seul le vase magique vous permettra de sortir. Mais il est en petits morceaux, et il faut le reconstituer. Soyez bien attentif aux sons, ce sont eux qui vous guideront. Bref, neuf variantes pour mourir de peur à petit feu.
(ATARI pour VCS Atari).

NOUVEAUTÉS

Le **Seigneur des anneaux.** Son histoire est sensiblement semblable à celles dont nous avons parlé. Le graphisme est cependant excellent, et cette quête, toujours aussi passionnante. Le voyage qui mènera les joueurs du Shive à Rivendell sera plein d'embûches, et ils auront à prendre des décisions tout au long du chemin, selon le danger qui les menace, et le but à atteindre.
(PARKER pour VCS Atari).

Une guerre de sorciers sur l'air de la chevauchée des Walkiries, c'est ce que vous propose la **Fortress of Narzod.** En effet un vilain sorcier a acquis le pouvoir de réduire en esclavage toute la race humaine. Vous êtes le seul à pouvoir délivrer les vôtres et à faire en sorte que règne de nouveau les forces du bien. Ce ne sera pas sans mal, car vous aurez à affronter d'horribles créatures. Un effet sonore et visuel impressionnant pour cette cassette où les réflexes sont indispensables.
(VECTREX pour Vectrex).

Une belle est enlevée par un méchant, le scénario est relativement classique. Mais lorsque vous entendez la belle appeler au secours, son vaillant ami qui la pleure... c'est surprenant et génial. Rien que pour entendre notre héros, **Spike**, appeler Molly avec désespoir, on achèterait la cassette. Rendez-lui Molly. C'est follement amusant.
(VECTREX pour Vectrex).

A la fois aventure, réflexes et labyrinthe pour **Tutankham** où les joueurs èrent dans le tombeau du roi Tut à la recherche de trésors fabuleux. S'échapperont-ils de la tombe avec le butin ?
(PARKER pour VCS Atari).



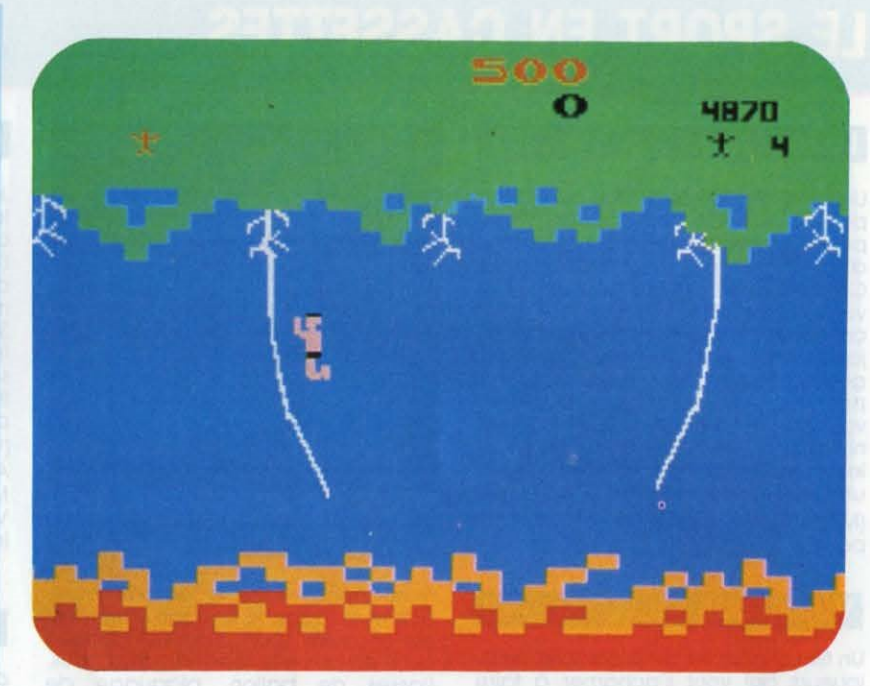
Dig Dug vous met aux prises avec des fantômes, des ballons Poohah, d'horribles dragons et autres araignées pour vous empêcher de progresser dans votre expédition et parvenir aux délicieux légumes qui se cachent sous terre. Ce que c'est que d'être gourmand...

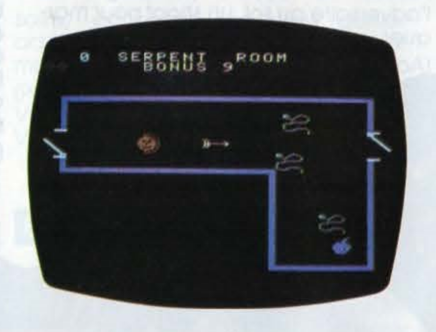
Dans **Jungle hunt,** c'est une véritable épopée qui attend Safari Man, et qui rappelle le Pitfall d'Activision. Vous voilà au cœur de la jungle africaine à la recherche de votre douce fiancée enlevée par une tribu pas douce du tout. Vous attendent au tournant des sentiers tortueux, une foule de serpents, de scorpions, de grands fauves, de crocodiles, etc. Sans compter les grands sorciers appartenant à la charmante tribu dont nous parlions plus haut. Arriverez-vous à sauver votre belle en détresse ?
(ATARI pour VCS Atari).

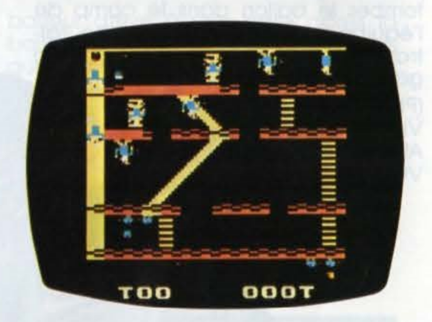
Enfoncez-vous dans **Miner 2049** à la recherche du méchant Yohan du Yukon. Vous êtes le courageux Bob, et vous vous êtes aventuré dans une mine désaffectée à la poursuite du bandit. Quelques amis sont partis à votre recherche, mais la mine — une mine d'uranium — a explosé. Ils s'en sont allés, et vous espèrent toujours en vie. Si vous avez survécu aux radiations, et si vous avez trouvé les provisions qui étaient stockées dans la mine, vous avez une chance de vous en sortir. Mais vous allez croiser de drôles de créatures, des mutants qu'il vous faudra éviter, et divers objets que vous ramasserez pour marquer des points. Utilisez wagonnets et toboggans pour progresser, et même le canon, pour vous propulser de niveau en niveau. Une formidable cassette pleine de rebondissements.
(TIGERVISION pour VCS Atari).

Dans **Venture,** vous n'avez pas moins de trente-six trésors à trouver sans vous faire dévorer tout cru. Chaque trésor est dans une pièce, farouchement gardé soit par des squelettes, soit par des serpents, des gloutons, ou autres charmants gardiens. Sans compter que si vous n'avez pas « nettoyé » la pièce en question assez vite, un monstre plus terrible encore va s'abattre sur vous. Une seule chose à faire dans ce cas-là, sortir par la première porte venue et choisir une autre pièce à conquérir pour vous remettre de vos émotions.
(CBS pour Colecovision).

A Métropolis, le pont commémoratif est menacé de destruction par le méchant Luthor et sa bande. C'est là qu'intervient **Superman,** alias Clark Kent. Mais le pont saute pour de bon et les bandits sont en fuite. Superman doit rattraper les malfaiteurs pour les mettre sous les verrous, et reconstruire le pont, le tout bien sûr avant de vous retrouver de nouveau dans la peau de Clark Kent et d'aller rendre un article formidable sur l'événement.
(ATARI pour VCS Atari).







Aventures

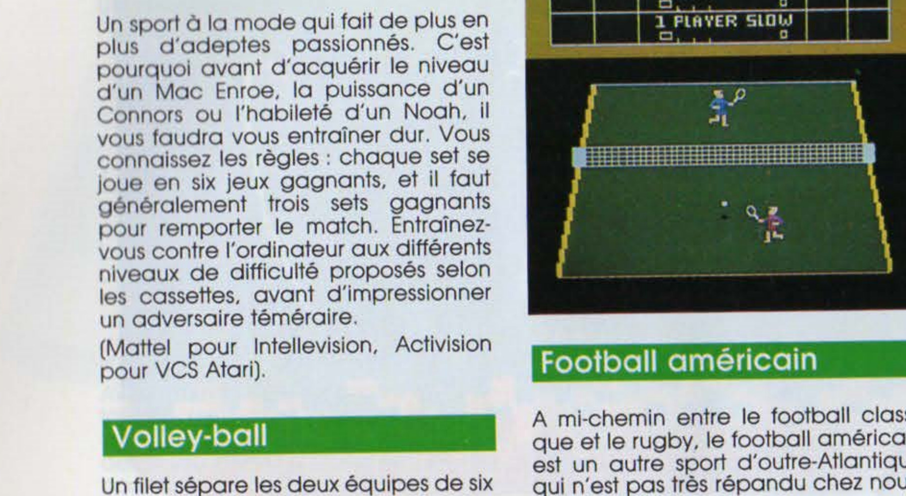
Titre	Fabricant	Compatible sur	Graphisme	Bruitage	Nbre de joueurs	Nbre de variantes	Intérêt	Prix
Utopia	Mattel	Intellevision	••••	••	1-2	1	•••	280
Beauty and the beast	Imagic	Intellevision	•••	••	1	1	•••	300
La quête des anneaux	Philips	Videopac	•••	••	1	1	••••	300
Peter tête de pioche	Philips	Videopac	•••	•	1 et +	1	•••	180
Riddle of the sphinx	Imagic	VCS Atari	•••	••	1-2	1	•••	350
Advanced dungeons and dragons	Mattel	Intellevision	•••	••	1-2	4	••••	360
E.T.	Atari	VCS Atari	•••	••	1	1	•••	349
Adventure	Atari	VCS Atari	••••	••	1	3	•••	349
Schtroumpf	CBS	Colecovision Atari-Intell.	••••	•••	1-2	8	•••••	320/ 370
Haunted house	Atari	VCS Atari	••••	•••	1	9	•••	229
Venture	CBS	Colecovision Atari-Intell.	••••	•••	1-2	8	••••	320/ 370
Superman	Atari	VCS Atari	•••	••	1	1	•••	329
Fortress of Narzod	Vectrex	Vectrex	••••	••	1	3	••••	380
Spike	Vectrex	Vectrex	••••	••••	1	1	••••	400
Aventuriers arche perdue	Atari	VCS Atari	••••	•••	1	1	••••	349
Jungle hunt	Atari	VCS Atari	••••	•••	1	1	••••	329
Miner 2049	Tigervision	VCS Atari	••••	•••	1	2	••••	390
Pitfall	Activision	VCS Atari						250

LE SPORT EN CASSETTES

Le tennis

Un sport à la mode qui fait de plus en plus d'adeptes passionnés. C'est pourquoi avant d'acquérir le niveau d'un Mac Enroe, la puissance d'un Connors ou l'habileté d'un Noah, il vous faudra vous entraîner dur. Vous connaissez les règles : chaque set se joue en six jeux gagnants, et il faut généralement trois sets gagnants pour remporter le match. Entraînez-vous contre l'ordinateur aux différents niveaux de difficulté proposés selon les cassettes, avant d'impressionner un adversaire téméraire.

(Mattel pour Intellevision, Activision pour VCS Atari).



Volley-ball

Un filet sépare les deux équipes de six joueurs qui vont s'acharner à faire tomber le ballon dans le camp de l'équipe adverse. Si celle-ci ne rattrape pas ce ballon, l'autre équipe a gagné.

(Philips pour Vidéopac, Atari pour VCS Atari.)

Football américain

A mi-chemin entre le football classique et le rugby, le football américain est un autre sport d'outre-Atlantique qui n'est pas très répandu chez nous. Passes de ballon, plaquage de l'adversaire au sol, un shoot pour marquer... à vous de jouer.

(Advision pour Home Arcade, Philips pour Vidéopac, Mattel pour Intellevision, Vectrex pour Vectrex.)

Football

Je vous dispenserai de toute présentation de ce sport universellement connu. Passons directement à l'action. S'emparer du ballon, le garder, feinter l'adversaire, et si possible, marquer un but chez l'adversaire. Selon les cassettes, vous disposez de trois à dix minutes pour réaliser un super score. Mais attention aux pénalités, aux effets de balles, dimensions des buts...

(Vectrex pour Vectrex, Atari pour VCS Atari, Advision pour Home Arcade, Mattel pour Intellevision, Philips pour Videopac, Video Computer pour Interton.)

Football de table

Qui ne se rappelle pas des éternels baby-foot ? En voici une version jeu électronique. Une équipe jaune, une équipe bleue. Que vous jouiez contre l'ordinateur ou contre un adversaire, c'est celui qui marque 10 points le premier qui gagne.

(Philips pour Videopac.)

Golf

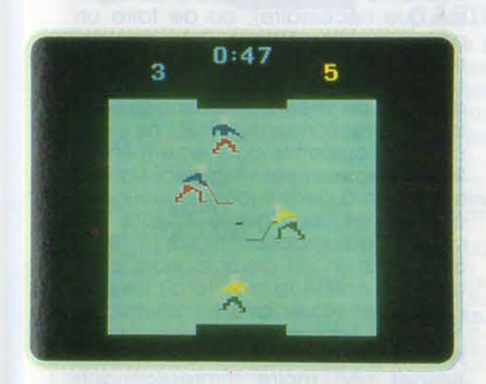
Il s'agit pour Atari et Philips d'un classique parcours de neuf trous. Pour Mattel, toujours plus sophistiqué, sélectionnez votre joueur, votre club, le parcours. Mais attention aux flaques d'eau et aux herbes hautes qui pourraient ralentir votre balle.

(Mattel pour Intellevision, Video Computer pour Interton, Atari pour VCS Atari, Philips pour Vidéopac.)

Hockey sur glace

Des périodes de jeux de trois à vingt minutes pour faire le meilleur score. Poussez le palet jusqu'au but adverse pour marquer des points. Maniez la crosse rapidement car vos adversaires ne vous feront aucun cadeau. De plus, les buts ne sont pas si grands que ça, et ce n'est pas facile.

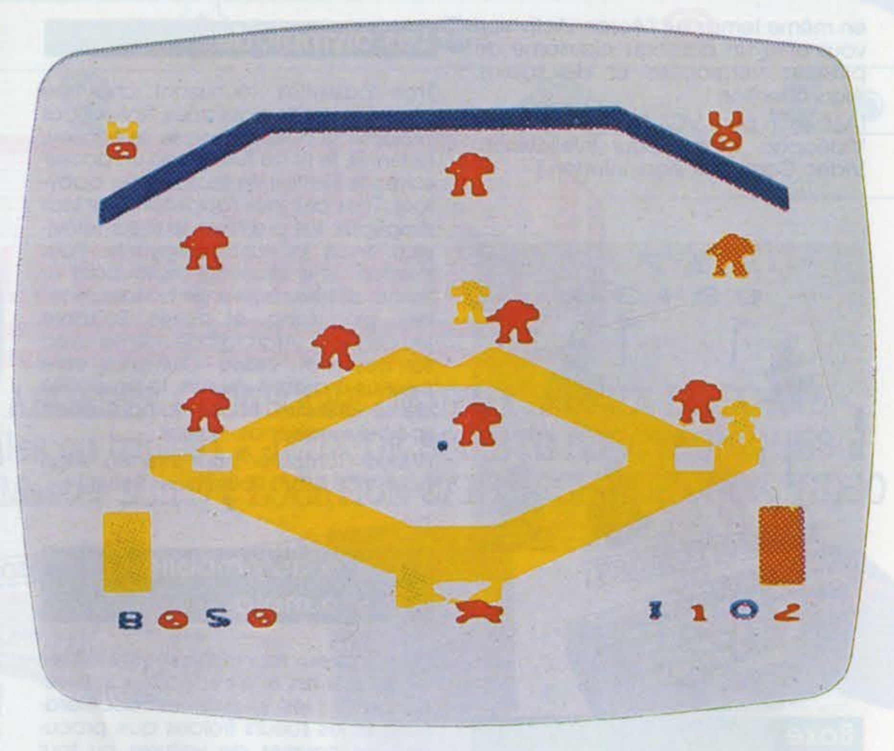
(Philips pour Vidéopac, Mattel pour Intellevision, Activision pour VCS Atari.)

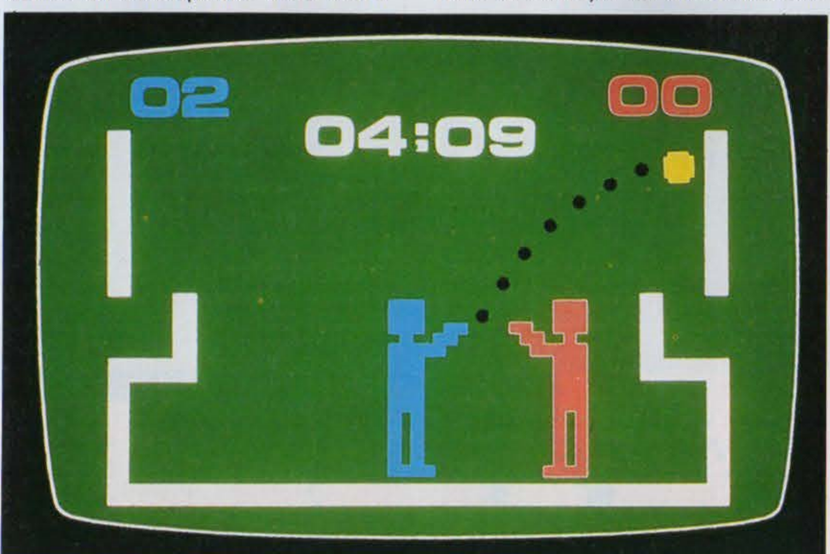


Basket-ball

Tout comme le jeu sur le terrain de sport, il s'agit de marquer le plus de paniers possibles. Emparez-vous du ballon en « marquant » votre adversaire, « dribblez » jusqu'au panier adverse et lancez le ballon. C'est marqué !

(Philips pour Vidéopac, Atari pour VCS Atari, Mattel pour Intellevision, Video Computer pour Interton.)





Base-ball

L'un des sports les plus fameux aux États-Unis, il est relativement peu pratiqué en France. Mais cela ne nous empêchera pas d'en apprécier les parties mouvementées.

Le principe est le suivant : le lanceur envoie la balle, le batteur doit la renvoyer si possible en dehors des limites du terrain, ou entre la base et les limites du jeu. Il court alors vers la base en passant par les trois autres bases, le plus vite possible. L'équipe adverse doit en même temps intercepter la balle et l'envoyer sur une base. Si le batteur arrive à une base après la balle, il est éliminé. Celui des joueurs qui marque le plus de points a gagné.

Cela ne vous paraît pas évident ? Essayez, et vous verrez c'est très amusant.

(Mattel pour Intellevision, Philips pour Videopac, Advision pour Home Arcade.)

Horse racing

A mi-chemin entre le sport et le simple divertissement, on vous propose ici d'être à la fois turfiste, handicapeur et jockey. Et ce n'est pas si simple. Après de multiples manipulations par lesquelles vous avez pris connaissance des cotes des chevaux, de l'état du terrain, choisi le montant de votre pari, le cheval sur lequel vous allez miser, — gagnant ou placé — handicapé les chevaux selon leurs précédentes performances... (ouf !), la course démarre. A vous de trouver la longueur du parcours qui convient au cheval choisi. Vous avez de plus en plus de renseignements au fur et à mesure du déroulement des courses.

(Mattel pour Intellevision, Video Computer pour Interton.)

Ski

Voilà une occasion à ne pas manquer de dévaler les pentes enneigées sans avoir froid, risquer un coup de soleil sur le nez, ou encore une jambe cassée. Plusieurs variantes, de la descente au slalom, pour aiguiser vos réflexes. Dans la version proposée par Philips, deux joueurs sont en compétition simultanément et vont se mesurer

en même temps sur l'écran. Activision vous offre un parcours clairsemé de plaques verglacées et de sapins. Alors attention !

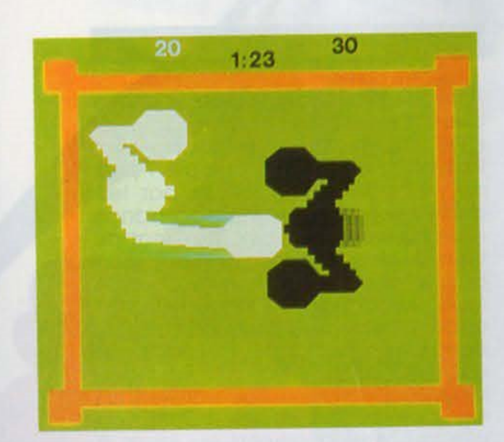
(Activision pour VCS Atari, Philips pour Vidéopac, Mattel pour Intellevision, Video Computer pour Interton.)



Boxe

Trois cassettes pour devenir Rocky sans trop de dommages. Mattel vous propose trois vitesses de jeu et six boxeurs que vous choisissez selon leurs points forts. Activision vous accorde juste deux minutes pour mettre votre adversaire K.O. Gong ! C'est à vous !

(Video Computer pour Interton, Activision pour VCS Atari, Mattel Intellevision.)



Bowling

Dix quilles à abattre en un minimum de coups. Choisissez votre boule en fonction de son poids, de l'état de la piste comme vous le propose Mattel, et positionnez votre joueur en fonction de la trajectoire que vous voulez faire suivre à votre boule. Selon les cassettes, cette trajectoire est contrôlable ou non. Un bon divertissement.

(Atari pour VCS Atari, Advision pour Home Arcade, Video Computer pour Interton, Mattel pour Intellevision.)

Les olympiades

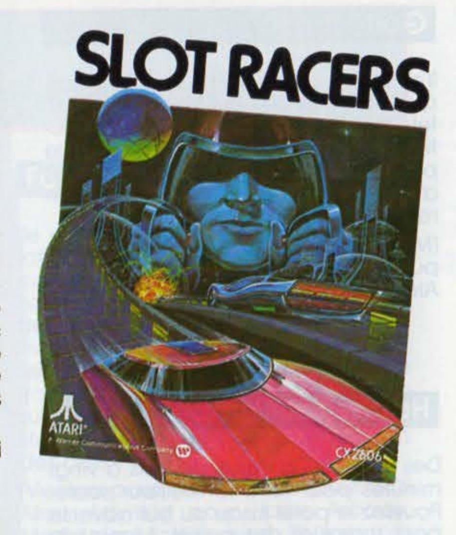
Trois cassettes réunissant chacune plusieurs sports classiques. Rollet nous propose la pelote basque, le hockey, le tennis, le tir au fusil (avec un accessoire), le basket, le football, un baby-foot. Tous ces jeux rappellent par leur simplicité, les premiers jeux sur télévision, mais ils sont distrayants. Pour Interton, une cassette regroupant le tennis, différents jeux de ballons, hockey, ping-pong, et autres. Soixante jeux en tout. Atari fait de même avec sa cassette. Video Olympics offre pour un à quatre joueurs, la possibilité de se distraire en combinant effets spéciaux, rebonds, volées...

(Video Computer pour Interton, Atari pour VCS Atari, Rollet pour Rollet.)

Course automobile - Course moto

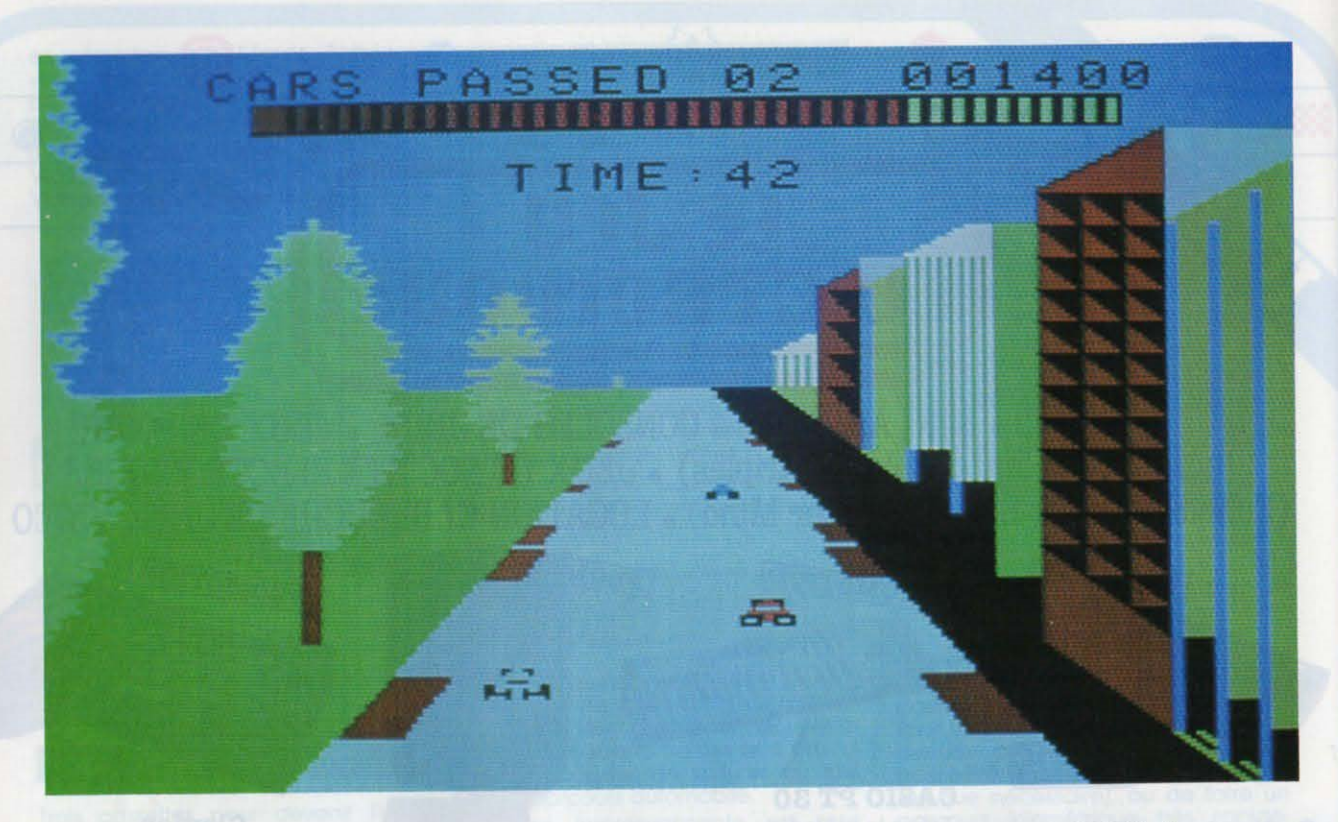
De nombreux fabricants se sont laissés tenter par les effets spéciaux impressionnants, les puissantes accélérations et les sueurs froides que procurent les courses de voitures ou tout autre parcours automobile.

La plus impressionnante est sans aucun doute la version que nous offre Coleco. En effet il vous faut d'abord acquérir le module qui vient s'adapter sur la console. Celui-ci est composé d'une pédale d'accélération, et d'un volant, le tout grandeur nature (ou presque). Installez-vous devant votre écran et démarrez. Il ne manque plus que le boîtier de changement de vitesse mais déjà on s'y croit. Le bruitage et les effets spéciaux sont exceptionnels. Ils rappellent sans aucun doute les jeux d'arcade où l'on s'installe dans un semblant de véhicule. Accélérations, collisions (quand



même le moins possible), et maximum de kilomètres parcourus le plus vite possible. Vous avez de quoi faire. Pour Vectrex, vous serez deux à vous mesurer contre la montre (avec la possibilité de casser autant de voitures que nécessaire), ou de faire un parcours kilométrique très rapidement. Les commandes propres à la console Vectrex vous permettent de changer de vitesse. Le graphisme est très impressionnant. Atari propose plusieurs cassettes du même thème : **Street Racer** et ses vingt-sept variantes, de un à quatre joueurs, pour des courses en tout genre (avions de chasse, automobiles, motos...), **Inay 500,** pour un ou deux joueurs, offre des jeux contre la montre ou un parcours à effectuer avant l'adversaire. Activision nous propose avec **Dragster.** un graphisme étonnant et deux bolides non moins impressionnants





qui s'affrontent l'un sur la partie supérieure de l'écran, l'autre en bas. Dans **Grand Prix,** du même fabricant, plus vite vous aurez terminé votre parcours, plus vous gagnerez de points. Quatre circuits et quatre niveaux de difficulté pour des scores mirobolants. Mattel vous propose cinq circuits à difficulté variable, et cinq véhicules ayant chacun leurs caractéristiques. Prenez connaissance des circuits qui sont dessinés sur le livret avant de vous lancer sur la piste. Philips, Rollet, Interton, Home Arcade, eux aussi, nous offrent des divertissements automobiles.

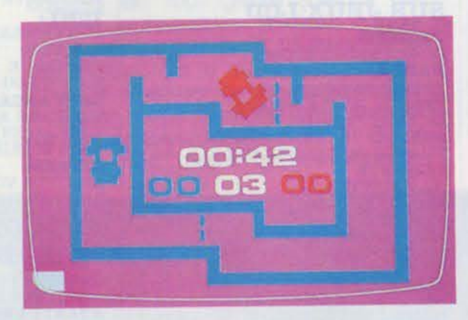
(CBS pour Colecovision, Philips pour Videopac, Atari pour VCS Atari, Mattel pour Intellevision, Rollet pour Rollet, Vidéo Computer pour Interton, Activision pour VCS Atari, Vectrex pour Vectrex).

En ce qui concerne les nouveautés, nous sommes gâtés.

Enduro, un fantastique jeu de course automobile, va vous faire vivre une course toujours plus difficile. Vous aurez à surmonter les intempéries, la fatigue et bien entendu le chronomètre. Un superbe jeu aux couleurs vives créé pour vous donner d'incroyables sensations. Un graphisme d'une précision formidable, la neige qui tombe, un brouillard à couper au couteau qui s'abat, des milliers de kilomètres pour tester votre endurance, de jour comme de nuit, pour emporter la victoire.

(Activision pour VCS Atari).

Un autre bon jeu de course automobile avec **Pole Position** où vous êtes sur un circuit automobile et vous soutenez un train d'enfer, pied au plancher, pour être le meilleur.



(Atari pour VCS Atari).

En ce qui concerne le **Tennis,** Atari sort une cassette qui n'est pas sans rappeler le graphisme d'Activision, car le court apparaît dans sa largeur. Très bon donc, pour faire de bons scores que vous verrez s'afficher en haut de l'écran sur un tableau digne de ceux que l'on peut voir dans les tournois officiels.
(Atari pour VCS Atari).

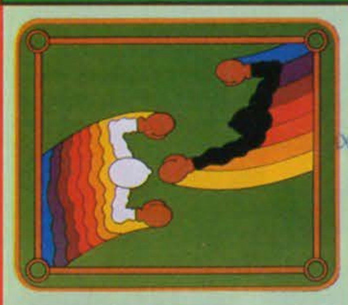
Tennis Yannick Noah vous propose également un bon jeu pour vous entraîner, avec cependant un graphisme un peu plus simpliste, mais avec la caution du champion.
(Advision pour Home Computer).

Et enfin, pour être un athlète complet, **Decathlon,** où vous devrez vous entraîner durement pour affronter toutes les disciplines classiques de l'athlétisme. En prime, un très bon graphisme.
(Activision pour VCS Atari).

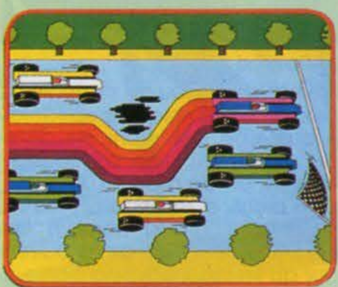
Sports









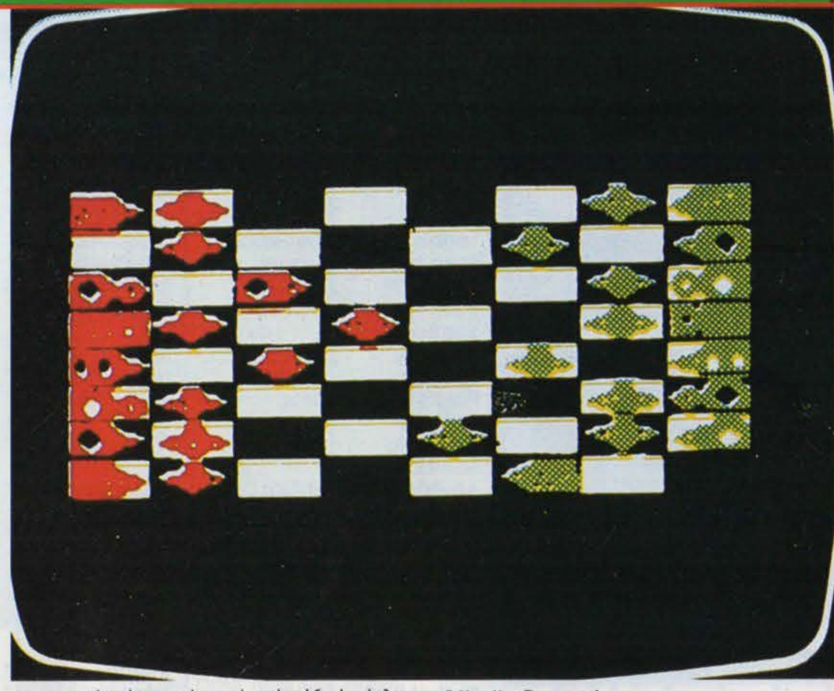




Titre	Fabricant	Compatible sur	Graphisme	Bruitage	Nbre de joueurs	Nbre de variantes	Intérêt	Prix
Night driver	Atari	VCS Atari	•••	••	1	8	•••	189
Turbo	CBS	Intellivision VCS Atari	••••	••••	1	1	••••	900
Tennis	Mattel	Intellevision	•••	•	2	4	•••	280
Tennis	Activision	VCS Atari	•••	••	1-2	4	•••	190
Base-ball	Mattel	Intellevision	•••	••	2	3	••	280
Base-ball	Philips	Vidéopac	•••	••	2	1	••	135
Base-ball	Advision	Home Arcade	•••	•	2	1	•••	230
Soccer Football	Vectrex	Vectrex	•••	•	1-2	2	•••	360
Soccer	Advision	Home Arcade	••	•	2	1	••	190
Pale's soccer	Atari	VCS Atari	••	•	1-2	54	••	289
Football de Table	Philips	Videopac	•••	••	1-2	1	••	135
Football Américain	Philips	Videopac	••	••	2	2	••	135
Américan Football	Advision	Home Arcade	•••	••	2	1	•••	260
Football VS	Mattel	Intellivision	•••	•	1-2	1	•••	280
Blitz	Vectrex	Vectrex	•••	••	2	3	•••	360
Soccer	Mattel	Intellevision	•••	••	2	3	•••	280
Harse racing	Mattel	Intellevision	•••	••	1-6	1	••	220
Hippodrome	Video Computer	Interton	•••	••	2	16	•••	200
Basket-ball	Mattel	Intellevision	••••	••	2	1	•••	280
Basket-ball	Atari	VCS Atari	••	•	1-2	2	•	289
Jeux de paniers	Philips	Videopac	•••	••	1-2	2	••	135
Hockey	Mattel	Intellevision	••	••	2	3	••	220
Ice Hockey	Activision	VCS Atari	••	•	1-2	4	•••	250
Football/ Hockey	Philips	Videopac	•••	••	2	1	••	135
Real Volley-ball	Atari	VCS Atari	••	••	1-2	4	••	289
Volley-ball électronique	Philips	Videopac	•••	•	1-2	2	••	135
Ski	Mattel	Intellevision	••	•	1-6	8	••	280
Ski	Philips	Videopac	•••	••	2	3	••	135
Skiing	Activision	VCS Atari	••	•	1	10	••	190
Sports d'hiver	Video Computer	Interton	•••	•	1-2	6	••	400
Boxing	Mattel	Intellevision	•••	••	2	3	•••	280
Boxing	Activision	VCS Atari	•••	••	1-2	2	•••	190
Match de boxe	Video Computer	Interton	••	••	1-2	1	••	400
Golf	Mattel	Intellevision	••	•	1-4	1	••	220
Golf	Philips	Videopac	•••	•	1-4	1	••	135
Golf	Video Computer	Interton			1-2	2	••	400
Golf	Atari	VCS Atari	••	•	1-2	1	••	230
Bowling	Atari	VCS Atari	••	••	1-2	6	••	230
3 D Bowling	Advision	Home Arcade	•••	•	1-2	2	•••	230
Bowling	Mattel	Intellevision	•••	••	1-4	2	•••	280
Jeu de quil-les/Basket	Philips	Videopac	•••	•	1-4	2	••	135
Super sport	Rollet	Rollet	•	•	1-2	10	••	180
Video Olympics	Atari	VCS Atari	••	•	1-2	50	••	230
Hyper Chase	Vectrex	Vectrex	•••	•••	2	2	•••	310
Street Racer	Atari	VCS Atari	••	••	1-2	27	••	99
Indy 500	Atari	VCS Atari	•••	••	1-2	14	•••	349
Dragster	Activision	VCS Atari	•••	••	1-2	2	•••	190
Grand Prix	Activision	VCS Atari	•••	••	1	4	•••	250
Auto Racing	Mattel	Intellivision	•••	••	1-2	25	••	220
Courses de voitures	Rollet	Rollet	••	•	1-2	2	••	180
Raceway	Activision	VCS Atari	••	•	1	1	••	290
Course voi-ture/Auto-drome	Philips	Videopac	••	•	1	2	••	135
Enduro	Activision	VCS Atari	••••	••••	1	1	••••	250

LES JEUX CLASSIQUES VERSION VIDEO

**Les jeux classiques les plus connus ont tous été adaptés par les fabricants en version électronique pour jeux vidéo : les dames, les échecs, le backgammon, le bridge, le poker, la roulette, le black jack...
Voici de quoi vous amuser, vous entraîner, sans avoir besoin de rien d'autre que les composants électroniques de la console de jeu et les programmes proposés. C'est parfois décevant, surtout pour les joueurs chevronnés à qui nous ne conseillons pas réellement ce type de parties. Mais souvent, on se laisse prendre au jeu, à la facilité d'engager une partie, à la possibilité de faire des erreurs sans rougir de honte devant d'habituels partenaires. Voyons un peu tout cela en détail.**



Le backgammon

On ne le sait pas toujours, mais le Backgammon est l'un des plus anciens jeux du monde. But du jeu : effectuer le tour du plateau de jeu avec tous ses pions — chaque joueur en possède quinze — et les faire sortir du plateau. Les joueurs lancent des dés et avancent en sens inverse l'un par rapport à l'autre. C'est sans aucun doute un jeu de stratégie très perfectionné. En effet, il ne s'agit pas seulement de progresser, mais également d'empêcher la progression de l'adversaire. Les joueurs ne peuvent aller sur une case déjà occupée. Sauf si celle-ci n'est occupée que par un pion adverse. Dans ce cas, vous le lui mangez et vous vous installez à sa place. La version proposée par Mattel est un peu plus perfectionnée du point de vue graphisme, mais les niveaux de difficultés proposés sont moins nombreux.
(MATTEL pour Intellevision, ATARI pour VCS Atari)



Othello-Reversi

Un autre très grand jeu de stratégie et de réflexion. Un damier de soixante-quatre cases, et des pions de deux couleurs différentes, une par joueur. Le but du jeu est de placer l'un après l'autre ses pions, et de recouvrir de sa couleur le plus grand nombre de cases en mangeant les pions adverses. Pour qu'un pion adverse passe à votre couleur, il doit être pris en sandwich par deux autres pions à vous, un qui est déjà placé, et un autre que vous jouez, et ce de haut en bas, de bas en haut ou en diagonale. Essayez d'éviter de vous faire coincer contre un des bords du damier, et tâchez de prendre les cases des coins. Mattel propose des damiers de différentes tailles pour s'entraîner progressivement à ce jeu passionnant qui demande réflexion et ruse.
(ADVISION pour Home Arcade, ATARI pour VCS Atari, MATTEL pour Intellevision, PHILIPS pour Vidéopac, VIDEO COMPUTER pour Interton)

Les échecs

Un reproche peut être tout de suite formulé à l'encontre de ces versions électroniques du jeu d'échecs. Le temps de réflexion de la machine, à un niveau supérieur de difficulté, souvent trop long, lasse les joueurs chevronnés. Mais pour les non-perfectionnés qui souhaitent s'entraîner progressivement, il est toujours intéressant de se mesurer à l'ordinateur. Mieux vaut cependant connaître déjà les règles du jeu (les principes de base des échecs) et posséder quelques « tuyaux ». Les règles du jeu d'échecs sont en effet assez ardues. Philips nous propose six variantes à difficultés progressives, Atari huit.
(PHILIPS pour Vidéopac, ATARI pour VCS Atari, VIDEO COMPUTER pour Interton)


NEWS · NEWS · NEWS · NEWS · NEWS · NEWS · NEWS · NEWS · NEWS · NEWS
INTERNATIONAL
NEWS
Take A Break In The Rush
INTERNATIONAL
NEWS
Take A Break In The Rush
LIGHTER
BRIQUET NEWS
INTERMARCO-CONSEIL

Les dames

Ce jeu trop souvent considéré comme un peu simple — surtout par rapport aux échecs — existe lui aussi en version vidéo. Les pions se déplacent de case en case, en diagonale, et vous êtes obligé de manger un pion adverse si la figure se présente. La version proposée par Mattel a ceci d'original qu'elle permet d'interroger l'ordinateur lorsque l'on est en panne d'inspiration. Il vous montrera avec une flèche le mouvement qu'il effectuerait si c'était à lui de jouer. Ne suivez cependant pas aveuglément ses conseils, c'est malgré tout contre lui que vous jouez. Lorsque vous gagnez, vous entendez l'air de la Walkirie en prime. Chez Atari, de nombreuses versions pour s'entraîner seul, et une version pour deux sont proposés. Et puis neuf jeux « qui perd gagne », où il s'agit d'appliquer le processus à l'envers. A vous de vous mettre en position inconfortable et de gagner.
(MATTEL pour Intellevision, ATARI pour VCS Atari, VIDEO COMPUTER pour Interton)

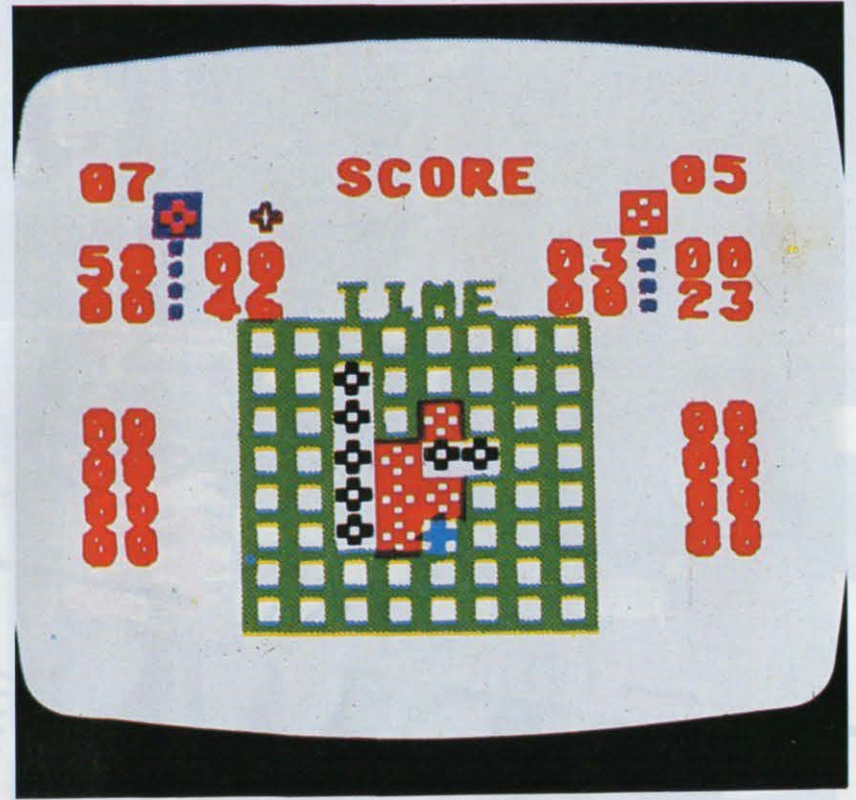
Le bridge

Pour une raison de complexité des règles, il vaut mieux ici aussi avoir déjà joué au bridge, même peu et mal, avant de se pencher sur la cassette. Les règles sont néanmoins très clairement expliquées dans le livret qui accompagne la cassette. Utile pour se les remettre en mémoire, et réapprendre tranquillement la valeur des cartes, le principe des annonces, et le déroulement de la partie.

Une excellente cassette pour s'exercer et se perfectionner sans crainte de commettre de grosses bêtises en compagnie de joueurs chevronnés.
(ACTIVISION pour VCS Atari)

Royal dealer

Quatre grands jeux de cartes classiques proposés dans cette cassette. Un bref coup d'œil sur la notice d'emploi pour se remémorer les règles respectives des jeux, et c'est parti.



Le Huit américain : il faut se débarrasser de vos cinq cartes avant que les autres joueurs en fassent autant.

Le Rami : huit cartes en main, dont une à rejeter, et les sept autres a regrouper en suite, carré ou brelan.

Le Gin Rami : mêmes règles que le Rami, mais avec un seul adversaire et dix cartes au lieu de sept.

Black Lady : il faut à tout prix éviter de marquer des points.
(MATTEL pour Intellevision)

Las Vegas permet de rêver à cette ville miracle sans risquer d'y laisser sa dernière chemise... Sur votre écran apparaît la machine à sous. A vous de déterminer le montant de votre mise et d'aligner la combinaison gagnante.
(PHILIPS pour Vidéopac, VIDEO COMPUTER pour Interton)

Inutile d'aller jusqu'à Las Vegas pour jouer à la **roulette.** Fixez le montant de votre mise, plafonnée au maximum de 9 999 $ (ce qui, par les temps qui courent, n'est déjà pas si mal). Après avoir étudié toutes les combinaisons que vous pouvez choisir pour miser, placez vos jetons sur le tapis qui apparaît sur l'écran. Les jeux sont faits, rien ne va plus ! Vos gains ou vos pertes sont directement calculés par l'ordinateur qui se révèle un croupier parfait. Un bon graphisme pour la version proposée par Mattel.
(MATTEL pour Intellevision, VIDEO COMPUTER pour Interton)

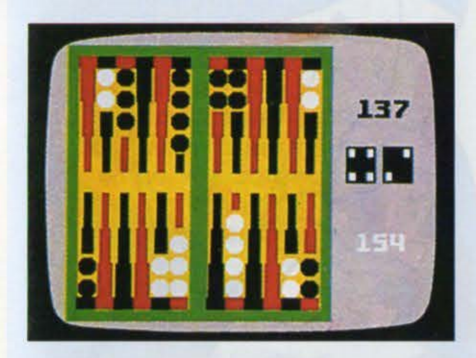
Au **Black Jack,** il faut y aller au bluff et tenter de se rapprocher le plus possible de vingt et un points sans toutefois les dépasser. Déterminez votre mise.



LE TOP DES JEUX VIDÉO

Selon les spécialistes de la revue américaine High Technology, les jeux vidéo vont connaître une révolution fantastique axée autour de plusieurs éléments :
- la haute résolution des images,
- la troisième dimension,
- le synthétiseur de voix,
- le reconnaisseur de voix,
- le vidéodisque,
- la capacité de rotation des figures sans distorsion,
- la possibilité pour le joueur de modifier le jeu.

L'ordinateur ou vos partenaires font de même. Puis l'ordinateur distribue les cartes, et vous décidez alors d'en reprendre ou non suivant la valeur que vous possédez en main.
(PHILIPS pour Vidéopac, ATARI pour VCS Atari, MATTEL pour Intellevision)



Le poker, autour d'une table, c'est aussi impitoyable que dans les films policiers américains des années soixante. Heureusement ici pas de gros cigares, ni de visages impressionnants d'impassibilité, quoi qu'il puisse se passer. Familiarisez-vous avec toutes les combinaisons possibles, du brelan au carré en passant



par la quinte flush. Différentes variantes avec le Stud Poker à cinq ou sept cartes : il faut avoir la main la plus élevée, battre l'autre joueur et le banquier. Entraînez-vous en solitaire en plaçant aussi judicieusement que possible les cartes distribuées par l'ordinateur sur cinq rangées. Pas évident comme gymnastique.
(MATTEL pour Intellevision).

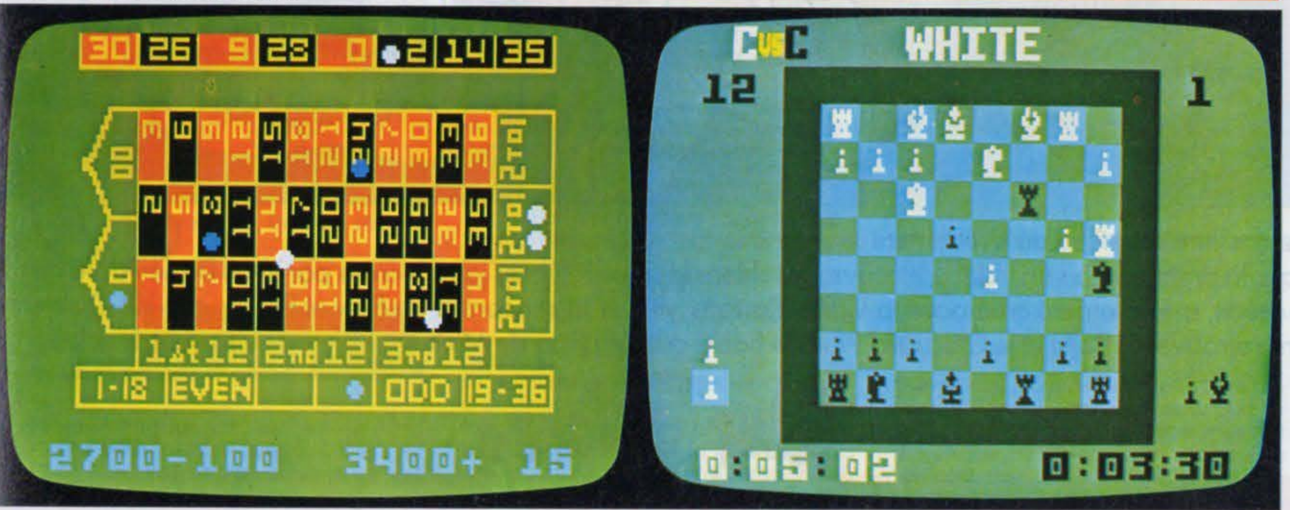
LE TRÉSOR DES JEUX ÉLECTRONIQUES D'ARCADES



L'année dernière, les Américains ont dépensé plus de cinq milliards de dollars dans les jeux d'arcades ! C'est-à-dire autant que le chiffre d'affaires de l'industrie du cinéma, plus que celui de l'industrie du disque... Et presque autant que le budget de la Nasa. Mais les navettes spatiales sur écran vidéo sont, c'est vrai, plus nombreuses et moins fragiles que leurs consœurs de l'industrie spatiale !

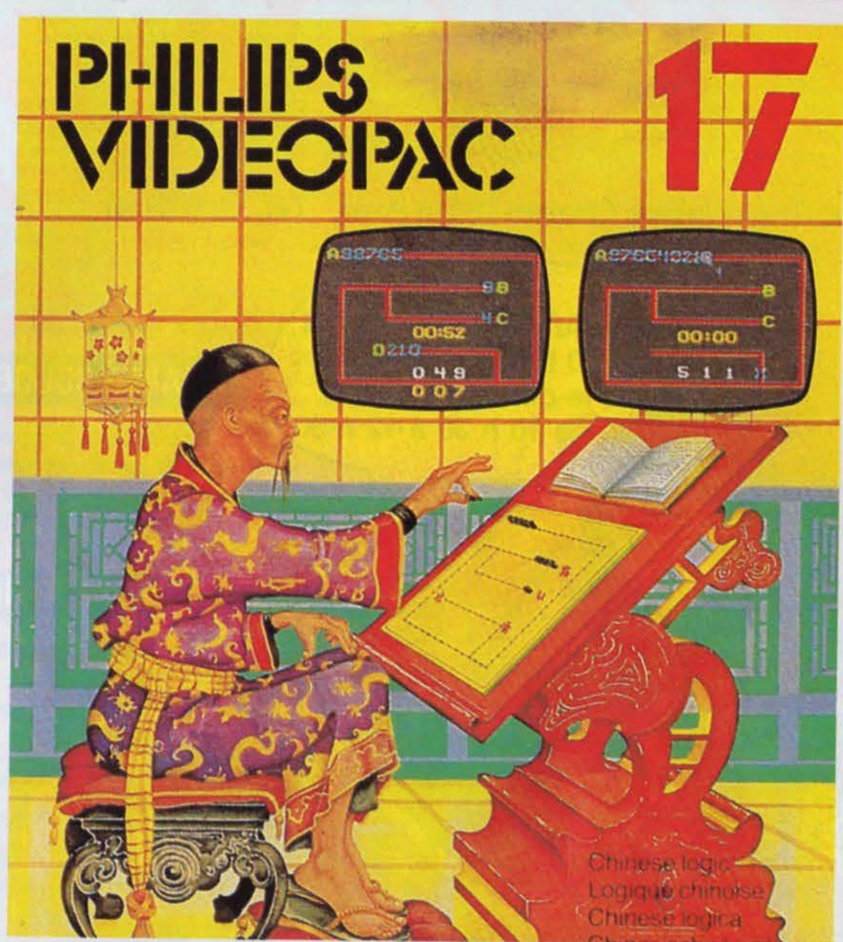
Classiques

Titre	Fabricant	Compatible sur	Graphisme	Bruitage	Nbre de joueurs	Nbre de variantes	Intérêt	Prix
Backgammon	Mattel	Intellevision	••	•	1-2	3	•••	220
Backgammon	Atari	VCS Atari	•••	•	1-2	8	•••	149
Samuraï (Reversi)	Philips	Vidéopac	••	•	1-2	4	•••	135
Reversi	Mattel	Intellevision	•••	••	1-2	9	••••	280
Capture	Advision	Home Arcade	••	•	1	6	•••	190
Othello	Atari	VCS Atari	•••	••	1-2	4	••••	149
Vidéo class	Atari	VCS Atari	•	•	1	8	•••	149
Échecs	Philips	Vidéopac	•••	•	1	6	•••	990
Checkers	Mattel	Intellevision	•••	••	1-2	5	•••	220
Video checkers	Atari	VCS Atari	••	•	1-2	19	•••	189
Bridge	Activision	VCS Atari	••	•	1	1	•••	250
Royal dealer	Mattel	Intellevision	•••	••	1	4	•••	310
Las Vegas	Philips	Vidéopac	•••	••	1-4	1	•••	135
Roulette	Mattel	Intellevision	•••	••	1-2	1	•••	220
Intelligence IV - Attaque	Video Computer	Interton	••	•	1-2	30	•••	200
Échecs I	Video Computer	Interton	••	•	1	6	••	200
Blackjack	Philips	Videopac	•••	•	1-2	1	•••	135
Blackjack	Video Computer	Interton	••	•	1-2	2	••	200
Casino	Atari	VCS Atari	••	••	1-4	4	•••	169
Poker Blackjack	Mattel	Intellevision	•••	••	1-2	4	•••	280



JEUX DE LOGIQUE, DE REFLEXION ET A CARACTERE EDUCATIF

Ce sont pour la plupart des cassettes proposant des problèmes de mathématiques à résoudre, des suites logiques de chiffres, de couleurs ou de lettres à trouver, parfois agrémentées de petites histoires.



Voyons tout d'abord ce que l'on peut faire avec des chiffres.

Logique chinoise est destiné aux passionnés de problèmes du genre. Il s'agit de déplacer des chiffres et de les replacer dans un certain ordre malgré les contraintes imposées par l'ordinateur.
(PHILIPS pour Videopac)

Maths amusantes a un caractère éducatif. Deux jeunes joueurs vont s'amuser à tour de rôle. Se baladent sur l'écran, des chiffres et des symboles. En bas de l'écran, une énigme à résoudre. On vous pose par exemple : "*** = ?". A l'enfant d'aller chercher le bon chiffre pour remplacer le point d'interrogation. Une bonne réponse fait sauter de joie celui qui joue, et



une mauvaise l'envoie au coin. Le premier totalisant dix bonnes réponses a gagné.
(PHILIPS pour Videopac)

Einstein est-il dans la salle ?

Mathématiques 11 est un jeu de maths pour joueurs avertis. Utilisez les quatre opérations de base pour des calculs en un temps limité.
(VIDEO COMPUTER pour Interton)

Jeux de chiffres est lui un jeu pour imaginatifs : il faut retrouver un nombre secret.
(VIDEO COMPUTER pour Interton)

Mathématiques 1 : pour débutants cette fois. Calcul avec des signes sur l'écran, plusieurs niveaux de difficulté.
(VIDEO COMPUTER pour Interton)

Maths grand prix propose aux enfants d'apprendre les maths et l'arithmétique en jouant aux courses de voiture. Original mais possible. Il suffit aux enfants de résoudre les problèmes arithmétiques affichés sur l'écran et de déplacer les voitures en conséquence. L'ordinateur assiste l'enfant tout au long du jeu en l'encourageant, réagissant à ses erreurs, ou encore en augmentant la difficulté au fur et à mesure que l'enfant progresse avec succès.
(ATARI pour VCS Atari)

Code breaker est avant tout un jeu de réflexion. Mettez-vous dans la peau d'un décripteur de codes secrets. Les caractéristiques du code à deviner sont le nombre de chiffres et la gamme de ces chiffres. Douze essais pour retrouver le code, le plus vite possible. L'ordinateur répond à vos hypothèses par des symboles. Une sorte de Master Mind électronique à chiffres.
(ATARI pour VCS Atari)

Un autre remake du Master Mind avec **Superlogique et logique** le premier prenant en compte tous les signes du clavier, alors que le second, plus simple, n'utilise que les chiffres.
(PHILIPS pour Videopac)

On peut s'amuser avec d'autres signes tels que des couleurs ou des lettres.

Intelligence 11 : jeu de logique avec des objets colorés. On retrouve encore la notion de Master Mind.
(VIDEO COMPUTER pour Interton)

Identification est un jeu de réflexion. Derrière les lettres se cachent dix couples de symboles. A vous de les découvrir le plus vite possible.
(PHILIPS pour Videopac)

Hangman, vous savez, le « pendu » auquel vous jouiez pendant que le prof de latin ou de sciences-nat s'évertuait à faire son cours au tableau noir... Ici le principe est le même. L'alphabet défile à droite de



l'écran, choisissez une lettre˙ et entrez-la dans le jeu. La lettre s'inscrit sur l'écran si elle est incluse dans le mot que l'ordinateur a choisi de vous faire deviner. Sinon le signe qui représente le pendu se dessine peu à peu.
(ATARI pour VCS Atari)

Quatre en ligne applique le principe du morpion. Dix variantes, contre l'ordinateur ou un adversaire. Mais une difficulté vous oblige à faire toujours très attention : en effet, vous ne pouvez pas mettre votre pion où vous le souhaitez : si vous voulez le placer à la troisième ligne, et que les deux précédentes ne sont pas remplies, votre pion retombe. Ne vous laissez pas piéger.
(PHILIPS pour Videopac)

3 D tic-tac-toe, une autre variation sur le thème du morpion, mais en trois dimensions cette fois. Quatre carrés de quatre cases, superposés sur quatre plans différents. Alignez le premier les quatre marques avec lesquelles vous jouez, et vous aurez gagné.
(ATARI pour VCS Atari)

Avec **Brain games,** vous pourrez tester votre mémoire et votre esprit d'observation. Pour les quatre premiers jeux, il s'agit de reproduire des notes de musique et des séquences musicales sans faillir. Dans les jeux 5 à 8, ce sont des séquences de chiffres dont il faudra vous souvenir. Les jeux 9 et 10 font apparaître des objets dans un ordre précis, et il faudra vous en souvenir malgré les tentatives de l'ordinateur pour vous distraire. Dans les jeux 11 à 15, vous êtes mis à l'épreuve pour repérer parmi un lot de quatre celui qui diffère des autres. Vous jouez contre la montre. Dans les jeux 15 à 18, l'ordinateur donne sur l'écran des chiffres qu'il faut additionner avant la fin du temps imparti. Le dernier jeu enfin vous permet de vous détendre. Les touches de votre boîtier de commande deviennent autant de notes de musique.
(ATARI pour VCS Atari)

Le secret des pharaons, surtout en ce qui concerne les constructions des pyramides dont on ne sait rien. Mais en cherchant bien on y arrive. Deux pyramides à construire simultanément par deux ouvriers concurrents. Ils doivent, en commençant par la base, déposer les pierres qu'ils vont chercher dans les blocs dessinés. A chaque rangée achevée l'ordinateur indique le nombre de pierres bien placées. Le premier qui finit a gagné, et il le manifeste !
(PHILIPS pour Videopac)

Et pour finir, **Basic programming.** Une cassette essentiellement destinée aux personnes qui s'intéressent à la programmation et qui désirent s'initier facilement à la micro-informatique. Écrivez vos progammes, résolvez des problèmes de mathématiques, composez de la musique, inscrivez des messages, et même jouez. On se servira, pour cette cassette, des boîtiers à clavier.
(ATARI pour VCS Atari)



A QUAND LES JEUX VIDÉO REMBOURSÉS PAR LA SÉCURITÉ SOCIALE ?

Tous les joueurs d'arcades s'entendent pour reconnaître qu'il faut dépenser dans les infernales machines à sous aux alentours de 30 dollars et plus généralement 50 à 60 dollars pour devenir vraiment compétitif sur un nouveau jeu. Au prix actuel du dollar cela constitue une véritable rente !

Alors pourquoi ne pas aider les joueurs d'arcades et de jeux vidéo d'appartement en subventionnant des salles municipales et nationales ? A quand des maisons de la culture des jeux vidéo ?

Logique • Réflexion • Éducation

Titre	Fabricant	Compatible sur	Graphisme	Bruitage	Nbre de joueurs	Nbre de variantes	Intérêt	Prix
Logique chinoise	Philips	Videopac	•••	•	1	8	•••	135
Maths amusantes	Philips	Videopac	•••	••	2	1	•••	135
Maths Gd Prix	Atari	VCS Atari	••	•	1-2	9	•••	229
Code Breaker	Atari	VCS Atari	••	••	1-2	20	•••	99
Superlogique	Philips	Videopac	••	•	1-2	2	•••	135
Logique	Philips	Videopac	••	•	1	1	••	135
Hangman	Atari	VCS Atari	•••	••	1-2	9	•••	149
Intelligence II	Video Computer	Interton	••	••	1-2	14	••	200
4 en ligne	Philips	Videopac	•••	•	1-2	10	•••	180
3 D tic-tac-toe	Atari	VCS Atari	••	••	1-2	9	•••	149
Brain games	Atari	VCS Atari	••	••	1-2	19	•••	149
Secret des pharaons	Philips	Videopac	•••	••	2	1	•••	135
Basic programming	Atari	VCS Atari	•••	•	1	10	•••	99


CASSETTE JVC VH
L'AUTOROUTE VIDÉ
E-180 E-120

CE QU'ILS EN PENSENT

Morosité. Tristesse. Pessimisme. Et maintenant catastrophisme. Rien n'est épargné aux jeux vidéo en cette fin d'année 1983. On annonce l'effondrement du marché, la fin des illusions, le jeudi noir des consoles.

Un jour, c'est tel fabricant américain qui voit le cours de ses actions dégringoler à Wall Street, le lendemain c'est son concurrent qui dévale la pente. Dans une semaine ce sera l'Apocalypse vidéo !

Pourtant le public américain s'obstine à pianoter sur ses claviers et à agiter frénétiquement ses joysticks. L'Angleterre, l'Allemagne et l'Italie rattrapent leur retard sur le grand frère.

Qu'en est-il en France ? Les jeux vidéo ont-ils mangé leur pain blanc ? Allons-nous brûler les dieux que nous avons adorés l'année dernière ? Ou bien assistons-nous au passage à l'âge adulte ? Est-ce une adolescence, une période de transition ? Ou au contraire le public va-t-il rendre un verdict indiscutable et remettre les pendules à l'heure en vidant les rayons des grands magasins pour un Noël explosif ?

Nous l'avons demandé aux hommes qui comptent dans le monde du jeu vidéo.



Paul Audouy
Directeur général Milton Bradley France



Bertrand Discher
Directeur commercial, Carrère Vidéo



Dominique Bardez
Chef des ventes

1 La fin du jeu vidéo, mythe ou réalité ?

1 Mythe, pour plusieurs raisons. D'abord les jeux vidéo n'ont même pas encore vraiment commencé en France. On ne saurait donc parler de fin. Ensuite, il faut savoir que la situation aux États-Unis est due à une croissance trop rapide. Il y a, à la fois, une guerre des prix et un phénomène de ras-le-bol. Et le marché américain des jeux vidéo est aujourd'hui temporairement saturé comme l'était celui des calculettes il y a dix ans. On est loin d'une telle situation ici.

1 Un mythe, cependant le jeu vidéo tel qu'il existe aujourd'hui (cartouche sur console) va beaucoup évoluer. Le jeu restera, mais le support se modifiera. L'interactivité va se développer. On ne subira plus son jeu, on pourra intervenir et en modifier des éléments ou même en créer de A à Z.

2 Consoles de jeu et micro-ordinateurs. Guerre ou complémentarité ?

2 Il y a bien entendu complémentarité, mais c'est trop tôt. Aujourd'hui les micro-ordinateurs et les consoles de jeux sont encore très différents. Les premiers ne sont pas encore assez performants dans les jeux.

Et puis il faudra avant tout changer l'image négative qu'à le public du micro-ordinateur. Gestion familiale et gestion des impôts, c'est inutile et ça ennuie les gens.

2 Ce sera un seul et même marché très bientôt, mais c'est encore aujourd'hui une guerre commerciale âpre. Les professionnels de la micro-informatique de haut niveau se penchent sur le micro-ordinateur et parallèlement les fabricants de consoles font de gros efforts pour progresser.

3 Quelle est la spécificité du marché français des jeux vidéo ?

3 On est encore largement dans un marché d'équipement du public en consoles. Jusqu'à maintenant les consommateurs sont sous-informés et le réseau de distribution est assez mal défini.

3 Pour l'instant, la situation n'est pas très claire. Si les foyers sont en phase d'équipement en machines, le marché du soft est encore un marché test. Et puis il y a toujours le problème du système de télévision Sécam qui nous isole des autres pays.

4 Vos prévisions pour 1984 ?

4 On comptera 350 000 consoles à la fin de l'année, 500 000 en 1984. Mais ces chiffres seraient beaucoup plus importants si la situation économique était meilleure.

On s'achemine vers une clarification du marché sur deux ou trois standards de consoles. Le danger serait que quelques fabricants abandonnent la course et bradent les stocks. Cela entraînerait un pourrissement du marché. Mais c'est une hypothèse rendue peu vraisemblable du fait du procédé Sécam qui rend difficile tout écoulement de stocks étrangers.

4 La progression de la micro-informatique est inéluctable. Mais pour coller au marché, il faut adopter une politique commerciale très pragmatique. L'évolution vers un standard européen (Philips, Brandt...) est très intéressante.



François Dacla. Président de RCA - Activision

1 Les Américains ont 5 ans d'avance sur nous. Pour nous ce n'est pas encore le vrai début et pour eux c'est déjà une nouvelle génération.

Aux États-Unis il y a eu un boom fantastique, suivi d'un tri entre les sociétés aux reins solides et les autres. Certains gestionnaires ont commis des fautes de prévision très graves. La progression annuelle des ventes était de 100 à 200 %, elle est maintenant de 50 %. Pas mal pour une industrie soi-disant malade...

2 Le marché s'ouvre à peine en France et les professionnels doivent s'appuyer sur un parc de consoles plus important pour proposer des jeux plus sophistiqués. Du point de vue du public la console est une étape nécessaire.

Pour les uns et les autres le micro-ordinateur est l'étape suivant les consoles. Mais il n'y a pas de guerre dans le sens où le micro est essentiellement utilisé pour le jeu. La complémentarité se fait dans l'évolution technique.

3 Le gros du marché est représenté par Atari, Philips, Mattel, Coleco et aussi Vectrex. Pour l'instant le marché est un marché de consoles. Quand le parc sera d'un million de consoles on pourra entrer dans un marché de soft.

4 Les jeux vont se vendre suivant un phénomène de hit. Tout le problème est de trouver le succès avant les autres.

Les prix baisseront vraisemblablement de façon significative.



Bernard Farkas Président de CBS Electronics France

1 Mythe. Totalement un mythe ! A la base il y a un phénomène de passion pour le jeu. Si les formes se modifient le principe reste. Les jeux de carton se sont transformés, mais ils existent toujours. Pour les jeux vidéo c'est la même chose. On va trouver des jeux de plus en plus sophistiqués, de plus en plus interactifs. Mais la magie de l'audiovisuel se développera encore.

2 Il y a complémentarité et continuité. Le plaisir de jouer est essentiel. Que ce soit donc avec une console ou un micro-ordinateur ce n'est pas très différent.

La transition se fera par les consoles évolutives qui permettent de passer d'un système à l'autre sans rendre caduque le matériel de base. Par adjonction de modules on arrive à la micro-informatique sans sacrifier à la tarte à la crème de l'informatique familiale qui prétend servir à des tâches qu'on réalise très bien avec un crayon et un papier.

3 C'est un marché très jeune. Le jeu vidéo est à la mode, il est dans la rue. Nous avons des années de retard sur l'Angleterre et les États-Unis.

Mais faisant partie intégrante de l'Europe du sud nous sommes plus portés vers les jeux distractifs que vers les jeux éducatifs.

4 1984 sera l'année zéro du soft. Pour nous, ce sera aussi le lancement d'Adam qui réunira les avantages de la console de jeu et ceux de la micro-informatique.



Patrick Fauquette Chef du département jeu vidéo de Philips

1 Le jeu vidéo n'est pas mort et les consoles non plus. Le marché de la micro-informatique n'existe pas encore. Aujourd'hui on compte 110 000 micros en parc dont 80 000 Sinclair, mais ce sont des machines élémentaires.

La rumeur alarmiste sur le sort de jeux vidéo aux États-Unis est fausse car fondée sur le seul premier semestre 1983 et la tendance est en train de s'inverser.

2 Ni guerre, ni complémentarité. Les consoles existeront toujours et les micro-ordinateurs s'orienteront de plus en plus vers le jeu, puis vers le jeu éducatif. La gestion du budget familial et des impôts est une plaisanterie. Jamais le public n'y trouvera un quelconque intérêt.

3 Le marché français des consoles est hypersaisonnier. La crise est pratiquement sans effet sur les achats.

Si en 1982, le réseau de distribution a été surpris par l'explosion du marché, il est cette année beaucoup mieux préparé.

4 Le public va chercher des consoles de plus en plus performantes, mais parallèlement les consoles bas de gamme ne seront pas abandonnées.

Pour Philips il s'agira d'alimenter le parc des consoles en software, ce qui représentera 60 % du marché total du soft.



Guy Millan
Président d'Atari France



François de la Valette
Président de Miro Meccano et Parker France



Roland Vignerot
Directeur général Mattel Electronics

Guy Millan

1 Mythe, évidemment. Le taux d'équipement en consoles est actuellement de 25 à 30 % des téléviseurs aux États-Unis et il n'est que de 2 à 3 % en France. Dans l'hypothèse la plus pessimiste, la France n'en achètera que la moitié, c'est-à-dire un quintuplement du marché.

Aux États-Unis, les ventes de consoles ont été de 7 millions en 1982 et celles des cassettes de 70 millions. En 1983 les chiffres sont de 7 millions de consoles et plus de 110 millions de cassettes.

2 Complémentarité évidemment. C'est la stratégie d'Atari depuis le début de démystifier le micro-ordinateur et de montrer que l'initiation à l'informatique passe par le jeu.

3 Le marché en est aux balbutiements de l'équipement. Une récente étude a montré qu'un Français sur deux ignore qu'on peut brancher autre chose qu'une antenne sur la télévision.

Le marché des jeux vidéo a 5 ans aux États-Unis. Il n'en a que 2 en France.

4 En ce qui concerne Atari, nous allons présenter une nouvelle gamme de micro-ordinateurs ainsi que plusieurs collections de programmes réalisés par des Français, notamment en matière éducative.

François de la Valette

1 C'est un mythe, bien entendu. Le jeu restera toujours le jeu, c'est-à-dire un vecteur prépondérant des loisirs électroniques. Mais on enregistre des changements fondamentaux et rapides dans les consoles. Des changements qui vont se traduire bien entendu dans la conception actuelle des jeux vidéo, en particulier en matière de supports.

2 Il y a actuellement une véritable guerre commerciale car les fabricants de consoles ne veulent pas se laisser distancer sur le plan des performances. C'est ainsi qu'apparaissent les consoles évolutives. Paradoxalement c'est la preuve d'une complémentarité dans un avenir proche.

3 La spécificité, c'est avant tout une arrivée tardive des jeux vidéo et l'arrivée des micro-ordinateurs en même temps que dans les autres pays. Ensuite, le concept de jeu n'est pas assez répandu. Et enfin, le prix des consoles est plus élevé qu'à l'étranger.

4 500 000 consoles pour fin 1983 et 250 000 micro-ordinateurs, en parc. Et 700 000 consoles et 600 000 micro en 1984. Avec un parc de cassettes respectivement de 2 millions pour 1983 et 4 millions pour 1984. Le tout sera accompagné par une atomisation des marques, personne ne parvenant à prendre le leadership.

Roland Vignerot

1 C'est un mythe. Aux États-Unis, les jeux vidéo ont perdu un peu de terrain par rapport aux micro-ordinateurs. Mais il y a maintenant un retour vers le jeu.

Il faut en finir avec cette intoxication des consommateurs français à partir d'informations qui ne sont valables que pour les États-Unis. Il y a un réel danger de casser un marché en plein développement.

2 Il y a complémentarité. Mais actuellement, ce sont deux marchés différents qui ne correspondent pas aux mêmes besoins. Ce serait une erreur de vouloir remplacer les consoles par les micro-ordinateurs de manière trop brutale.

Il est probable que les micro-ordinateurs deviendront de véritables machines à jouer, mais ce n'est pas encore le cas.

Et si guerre il y a, c'est de la faute de certains fabricants de micro qui ont voulu trop vite développer un marché encore embryonnaire.

3 La grande spécificité du marché français est la faiblesse de son taux d'équipement en consoles (1,8 % début 1983, vraisemblablement 3 % fin 1983) par rapport aux États-Unis (20 % des foyers sont équipés).

4 Le micro-ordinateur ne se développera pas en 1984 en France, pas encore. En revanche, on verra l'apparition de systèmes d'extension pour les consoles permettant la création de véritables systèmes de loisirs vidéo et électroniques.

1984 sera l'année de la console évolutive.



Bulletin d'abonnement

à remplir et à envoyer à : Vidéo 7 Abonnements, 90 rue de Flandre, 75943 Paris Cedex 19.

NOM .... PRÉNOM ....

ADRESSE ....

....

CODE POSTAL .... VILLE ....

J'ai bien noté que, si pour une raison quelconque, je souhaitais résilier le présent abonnement, il me suffirait de vous en informer par écrit et les numéros restant dûs me seraient remboursés.

Tarifs 1 an

(12 numéros)

France : **140 F**

Etranger : **200 F**

Tarif avion sur demande.

Règlement à l'ordre de Vidéo 7 par : ☐ mandat

☐ chèque bancaire

☐ virement postal

(CCP 8172 07 Z Paris)

nous adresser les 3 volets

LES JEUX ELECTR



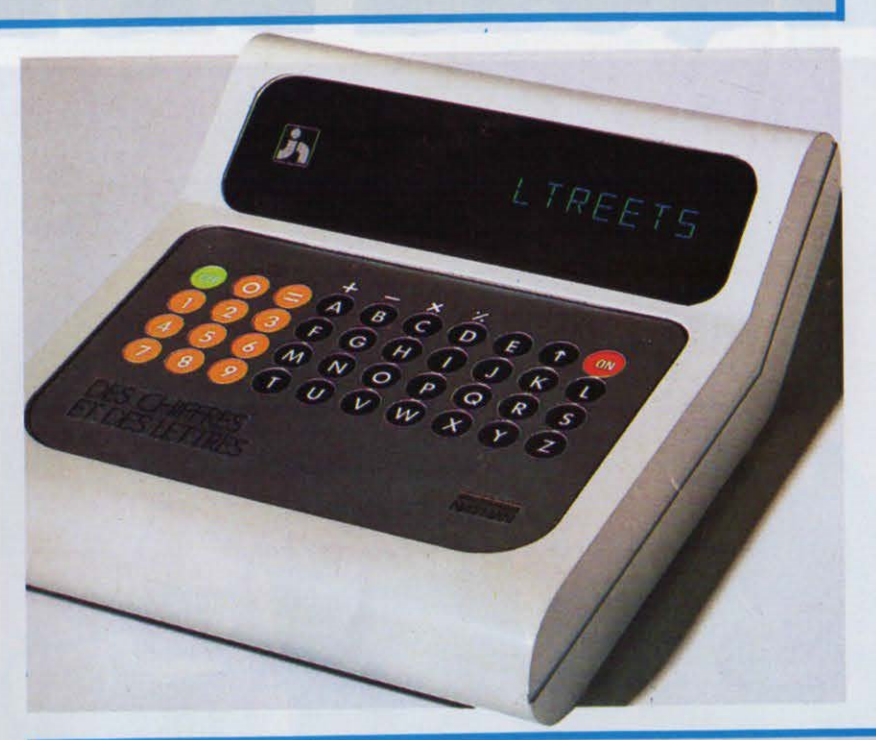
NIQUES DE TABLE



ENTRE LE JOUET ET LE JEU ELECTRONIQUE

Plus gros que les jeux à cristaux liquides, plus petits que les consoles, les jeux électroniques de table ont encore de beaux jours devant eux. Chaque année on annonce leur mort et chaque année ils recueillent un vif succès auprès du public. Voici donc ceux qu'on appelle aussi les table-top ou les mini-arcades.

Pour les jeux de table vous n'avez pas besoin de téléviseur, grâce à leur écran intégré. Les jeux sont restitués en couleur et ont des commandes semblables à celles des jeux de café. Le grand avantage est leur petite taille qui permet un transport facile. On peut y jouer seul contre la machine, ou à deux avec un adversaire, voire même dans certains cas à plusieurs. Il suffit de poser l'appareil sur une table ou sur une surface plane : c'est de là que vient leur nom. La grille de jeu apparaît en général à travers une loupe grossissante, ce qui donne l'impression d'un grand écran. De même, une manette de contrôle facile à utiliser par le joueur fait évoluer le personnage dans tous les sens. Beaucoup de ces jeux comportent quatre niveaux de difficultés, une position indiquant comment procéder pour jouer, et des effets musicaux généralement très réussis. Enfin, sauf rares exceptions, leur présentation est élégante, amusante, et haute en couleur.



Des chiffres et des lettres ****

Cette très célèbre émission de jeux de la télévision française a été adaptée en jeu électronique... remplissant dans un seul appareil les deux fonctions ! En ce qui concerne le jeu des lettres, l'ordinateur fait une sélection entre voyelles et consonnes sur simple demande du participant, et selon une répartition correspondant à la langue française. Il va même jusqu'à vérifier si le joueur a correctement utilisé les lettres.

En ce qui concerne le jeu de chiffres, l'ordinateur va sélectionner les différentes plaques, le résultat à atteindre, et après que le joueur ait effectué ses calculs, inscrire la bonne marche à suivre.

Naturellement, vous avez différentes règles parmi lesquelles celle utilisée au cours de l'émission télévisée, mais également un « chiffre » ou une « lettre » uniquement, avec la possibilité d'aller de un à quatre joueurs. Après chaque coup, l'ordinateur donne les scores et appelle le joueur suivant. Une présentation agréable pour un jeu dont le succès n'est plus à démontrer. (Électronique Nathan, 480 F environ.)

JEUX D'AVENTURES

Grenouilles, gorilles, Schtroumpfs et sous-marins sont au rendez-vous. Avec des diodes luminescentes impitoyables et des hurlements électroniques !

Le duel ****

Justicier au regard implacable et au cœur tendre, vous traînez vos bottes dans un désert poussiéreux des États-Unis. Mais votre terrible ennemi n'a qu'une idée en tête : faire de vous sa cible. Prenez garde à ne pas descendre inconsidérément les cactus boucliers qui disparaissent à la troisième balle, ou à arroser de balles la diligence qui suit la piste traversant votre champ de tir. Vous perdez des points à chaque fois que vous la touchez. Vous avez deux tactiques : soit mettre votre adversaire à découvert en en éliminant les cactus, soit viser en ajustant bien. (Ça rapporte cinq fois plus que la première opération.) Dans tous les cas, sachez que si vous êtes touché les premières mesures de « La marche funèbre » de Chopin vous saluent ! En forme de boomerang, ce jeu se caractérise par une utilisation maximale de vos réflexes, d'autant que vous avez le choix entre trois degrés de difficulté. Il faut apprendre à se servir de ses deux mains : une pour déplacer le héros, l'autre pour le faire appuyer sur la gâchette. (Bandaï Electronics, 480 F environ.)

Existe aussi en version plus simple chez Lansay : **Gunfighter** ***



Donkey Kong Junior ***

Le courageux petit Mario a réussi à enchaîner Donkey Kong, mais le fils de ce dernier accourt avec la clef qui peut ouvrir les serrures des énormes chaînes. Il s'aide pour l'escalade, de ballons, et pour la descente, de parapluies. Il évite les attaques de féroces oiseaux grâce à des noix de coco qu'il leur lance. La victoire, c'est-à-dire la délivrance de son papa, se traduit chez junior par une jubilation intense !

Ce jeu, avec sa présentation très soignée et sa simplicité d'utilisation, grâce à ses boutons et manettes de commande, remporte un beau succès auprès du public. Il possède également des fonctions de montre et de réveil, et le dessin sur l'écran est d'une grande clarté. Un seul regret peut-être : sa ressemblance avec le mini-jeu à cristaux liquides le rend moins attractif du fait de la taille avantageuse de ce dernier. (Nitendo)



U-Boat *****

Vous avez un destroyer et un submersible en présence. Vous pouvez les faire agir seuls dans deux sélections, ou à deux joueurs dans une troisième.

Dans le haut de chaque écran, un tableau indique les huit bâtiments, et chaque silhouette s'efface quand l'adversaire a réussi à toucher au cours du jeu une des forces de son ennemi. Le destroyer dispose d'un sonar visuel et sonore pour suivre la marche de son ennemi. Des bip-bip et des traits lumineux de chaque côté de la moitié inférieure de l'écran permettent de mesurer à quelle profondeur se trouve le submersible. Quand ce dernier remonte, les traits aussi, et le bruitage se fait plus rapide. Un bouton de mise à feu permet une explosion des grenades en profondeur, un autre un « nettoyage » de la surface. Mais attention aux torpilles du sous-marin. Le capitaine sait toujours de combien de torpilles il dispose. Elles sont indiquées à gauche de l'écran. Mais il ne peut en envoyer plus de deux à la fois. Pour en tirer d'autres, il doit effectuer une nouvelle plongée afin de recharger ses tubes. Trois boutons de tirs pour des directions possibles de lancement, ne doivent pas lui faire oublier qu'il est exposé aux grenades du destroyer.

Que de combats fabuleux en perspective ! Et pour acquérir une bonne technique, essayez de vous entraîner longtemps tout seul, avant de vous mesurer à un partenaire. (Bandaï Electronics, 520 F environ.)

Ce jeu existe aussi sous la forme d'une bataille navale (donc deux équipes de bâteaux uniquement) : le **Touché-coulé,** computeur édité par la Société Milton-Bradley. Le jeu est également sonore, avec position des bateaux sur un écran, et explosion qui retentit à chaque bâtiment coulé. (Milton-Bradley, 440 F environ.)



Les Schtroumpfs ****

Cette reprise pour un jeu de table, des fameux petits personnages, est tout à fait réussie. L'action se déroule dans un sinistre labyrinthe où l'affreux sorcier Gargamel peut apparaître jusqu'en quatre exemplaires. Le joueur doit, avant tout, déplacer le petit Schtroumpf en train de se livrer à son occupation favorite, à savoir la cueillette des champignons. Mais il faut se méfier de l'horrible Gargamel, qui ne pense qu'à capturer le petit Schtroumpf. Heureusement, ce dernier peut croquer son mets préféré, la salsepareille, qui lui donnera suffisamment d'énergie pour dévorer à son tour le vilain sorcier. Vous disposez de quatre niveaux de difficulté pour ce jeu, rendu encore plus attrayant par un dessin représentant Gargamel et son chat Azraël effrayant la Schtroumpfette et le Schtroumpf farceur ! A noter que ce jeu remporte le plus vif succès auprès d'un très jeune public. (Orlitronic, 600 F environ.)

Gazy Kong ****

Et voilà repris le thème quasi éternel du vilain gorille : King Kong a réussi à capturer une pauvre demoiselle et la séquestre tout en haut d'un bâtiment. Heureusement, le héros, Mario, est là et il va mettre tout en œuvre pour délivrer la jeune fille éplorée. Mais... gare aux chutes de projectiles que le grand singe balance du haut de sa position ! Grâce à son courage, et à votre adresse bien sûr, Mario arrivera à capturer l'horrible animal et mettre fin aux souffrances de la charmante enfant. Le dénouement, romantique bien sûr, fera battre les cœurs les plus endurcis. Mario a bien de la chance. Une présentation agréable pour ce jeu classique qui a remporté un grand succès commercial. (Orlitronic, 500 F environ.)

Ce jeu existe également sous le nom **Donkey Kong,** le méchant singe envoyant des barils sur Mario venu délivrer la jeune fille, dans les table-top de la maison Idéal. (Idéal Loisirs, 615 F environ.)

King Kong ***

Mais oui, l'affreux gorille a de nouveau capturé l'élue de votre cœur. Pour venir la délivrer, vous devrez affronter une série d'obstacles qui tiennent de l'épreuve de force. Tout d'abord, des camions vous assaillent, des flammes et des pierres entravent votre marche, ensuite vous devrez surtout ne pas oublier de récupérer, au cours de votre progression, les objets qui appartiennent à la tendre enfant, et qu'elle a laissés échapper au cours de son enlèvement. Ombrelle, paire

de chaussures, collier, fleurs, ruban, sac à main ne doivent pas vous distraire trop longtemps car votre parcours est minuté !

Une très jolie couleur rouge avec un dessin clair et amusant, facile à comprendre. (Lansay, 450 F environ.)



Frogger *****

Une charmante grenouille perdue loin de son domicile, et cherchant par tous les moyens à le rejoindre, comme c'est émouvant ! Elle est séparée de sa maison par de nombreux obstacles et ne sait comment les surmonter. Heureusement, vous êtes là et allez tout mettre en œuvre afin de venir à son aide. Sachez lui faire traverser la route nationale, puis franchir un gros talus sans ennuis, et enfin sauter par-dessus la rivière. Votre protégée est maintenant arrivée à destination, mais une de ses congénères vous appelle à son tour. Vous retournez donc lui porter secours. Très belle présentation, avec un boîtier jaune, pour ce jeu qui remporte un immense succès auprès des très jeunes... et de leurs parents. (Lansay, 450 F environ.)

Un jeu similaire existe chez Coleco, avec le même genre de difficultés et un boîtier vert... grenouille ! Notre appréciation ***** (Coleco, 650 F environ.)

L'évasion ****

C'est pour ce soir, vous avez décidé de vous enfuir. Vous voilà déjà grimpant les escaliers qui mènent à la liberté. Pendant votre ascension, ramassez bien les sacs d'or qui se présentent à vous. Attention, quelqu'un vous poursuit. Mais vous êtes heureusement en possession d'un pistolet et vous tirez. Votre adversaire est touché et vous vous êtes sauvé !

Ce jeu électronique vous passionnera grâce à son superbe système de commandes très étudié. Un bon point pour le boîtier luxueux et le graphisme très réussi. (Projouet, 370 F environ.)

JEUX DE SCIENCE-FICTION

Entre les monstres et les fantômes, Dracula, Frankenstein et les vampires vous trouverez de quoi vous glacer le sang. Pour un prix raisonnable.

Vampire ***

Un affreux monstre qui ne survit qu'en s'abreuvant de sang humain, le Vampire, a enlevé une douce et tendre princesse. Vous êtes un beau chevalier qui a pour mission de délivrer la pauvre enfant. Le but est d'arriver tout en haut du château défendu par l'affreuse bête et ses chauve-souris qui vous trouvent un peu trop à leur goût. Il faut les éviter et faire attention aux trous qui se forment dans le plancher, la chute risque d'être brutale, et de vous faire perdre du temps et des points ! (Bandaï Electronics, 500 F environ.)

Zackman ****

Votre vaisseau doit mener à bien (c'est-à-dire en restant intact) l'expédition que vous avez entreprise. Pour cela, il faut éviter d'abord que l'engin ennemi, après avoir pulvérisé la montagne qui vous protégeait, ne vous abatte. Ensuite, vous devrez vous arrêter sur la planète afin de recharger vos batteries grâce à une capsule d'énergie qui vous permettra de repartir. Mais ce n'est pas simple car de multiples obstacles vont venir freiner votre progression. Tout d'abord, ce seront d'affreux robots qui vont tout faire pour vous retarder. Puis des gros rochers vont vous tomber dessus, mais aussi sur vos assaillants ! Attention, ces derniers ne sont définitivement hors circuit qu'après trois jets de laser successifs. Une fois que le cosmonaute s'est approprié la capsule, le vaisseau doit être rechargé afin de pouvoir redécoller. Mais il devra revenir pour une nouvelle mission, avec des attaquants toujours plus nombreux.

Un point positif pour ce jeu de table : sa présentation agréable et un dessin précis et coloré. (Bandaï Electronics, 500 F environ.)

The Dracula ****

Vous voilà devenu pour un temps vampire. De votre caveau, vous devez bondir et dévorer de tendres princesses endormies, en évitant des croix qui vous renvoient, au moindre contact, dans votre cercueil sous la forme d'une chauve-souris. Il vous faut aussi surveiller le croissant de lune qui annonce, en grossissant, la venue d'un jour que vous supportez mal. Belle présentation. (Projouet, 370 F environ.)



Pac Man
Ms Pac Man ******

Ces reproductions, adaptées à la taille des jeux de table, ont eu un succès immense auprès du public. Les versions présentées sont bien sûr compactes et portables, avec un écran intégré. Pac Man est un petit personnage mythique, mangeur de points et de capsules magiques. Il doit faire face à une agression permanente de



monstres plus gloutons les uns que les autres, et arriver à leur échapper. Ms Pac Man est exactement son alter ego féminin, et elle doit faire également preuve de la plus grande habileté afin d'éviter ses ennemis. Les sons, les manettes et les affichages des scores sont copiés sur ceux des jeux de café.

Dans ces deux jeux, vous avez la possibilité de jouer seul ou à deux. Chaque option comporte trois degrés différents de difficulté. L'aspect extérieur est particulièrement soigné et le format rend leur transport aisé. Action, adresse et surtout bonne concentration sont obligatoires pour ces tabletop qui permettent des compétitions en famille. (Idéal Loisirs, 615 F env. chacun.)

Fifter ****

Pris d'une soudaine envie... d'espace, vous vous engagez dans une équipe d'astronautes. Pour être accepté, vous devrez subir un dur entraînement à base de tests de logique et de réflexes, mais ne vous faites aucune illusion : ils ne sont pas faciles ! Tout d'abord, vous avez neuf carrés contigus que vous devez tous remplir de rouge, l'un après l'autre. Seulement, n'oubliez pas que des règlements précis indiquent l'ordre d'entrée de la couleur. Sachez également que sur votre passage, des robots vont essayer de vous dépouiller de tous vos biens. Certains iront même jusqu'à essayer de vous supprimer... aussi soyez attentifs et habiles !

Beaucoup moins simple qu'il n'y paraît, ce jeu requiert un très grand contrôle. Les scores s'en ressentent. (Lansay, 500 F environ.)

Pac-Man ****

Immuable et éternel Pac-Man, qui a toujours autant de succès ! Toujours le même principe, faire grignoter des vitamines à votre mini-héros, mais là une originalité en plus : il ne peut manger ses pastilles que dans un sens précis, ce qui rend la partie d'autant plus difficile. Par ailleurs, vous avez la possibilité d'obtenir des bonus qui ont la forme de petites cerises. Mignon ! Et n'oubliez pas naturellement les obstacles traditionnels qui vont venir contrer la course de votre Pac-Man...

Les commandes sont aisées à utiliser, les explications clairement indiquées, pour un jeu de table très connu. Une appréciation supplémentaire, le design du modèle qui adopte la forme du héros, en jaune vif pour réconforter d'avance l'utilisateur ! Le prix est très raisonnable. (Tomy, 210 francs.)

Super Cobra *****

Beaucoup d'allure pour ce jeu de table performant dans la difficulté ! Pilote d'un hélicoptère, vous devez déplacer votre appareil au-dessus d'un territoire inconnu et peu accueillant, en vous aidant pour cela d'une carte. Des messages différents vous sont envoyés, et indiquent des mouvements anormaux dans un coin précis. A l'aide de votre plan, sachez vous y rendre sans dommage. Là, vous devrez utiliser vos rayons laser afin de neutraliser des fusées tirées du sol qui essayent de vous abattre. Soyez bien sûr le plus rapide, en réalimentant quand il le faut votre engin en visant des réservoirs visibles à terre. Attention ensuite à votre nouvelle mission, vous devez traverser sans dommage une zone d'astéroïdes, puis franchir des montagnes élevées et passer sans ennuis à travers un tunnel. C'est palpitant ! (Lansay, 500 F environ.)

Twinvader II ***
Astrovader***

Encore aux prises avec des assaillants de l'espace, vous devez leur résister en faisant feu sur eux afin de les éliminer. Mais n'oubliez pas qu'ils disposent eux aussi de missiles destructeurs, et prenez garde à votre vaisseau spatial ! Une différence entre ces deux jeux. Le second comprend un effet de trois dimensions qui apporte plus de réalisme à la scène se déroulant sur l'écran ; toutefois, les variantes de jeu sont plus réduites en nombre. Tous deux ont un boîtier blanc sur lequel l'écran sombre se détache nettement, quoiqu'il soit un peu dommage que ce dernier soit de petite taille chez Astrovader. (Bazin, environ 350 F et 290 F.)



Galaxian ***

Au volant de votre vaisseau spatial, vous devez affronter en combat singulier les escadres de l'espace. Les différents assaillants vous envoient des missiles que vous devez à tout prix



éviter sous peine d'être détruit. Mais vous disposez également d'armes pour riposter et essayer de les anéantir ! Cette bonne miniaturisation (relative) d'un jeu de café qui a beaucoup de succès, donne le choix entre trois possibilités de jeux, les commandes de direction sont très clairement indiquées. Vous pouvez jouer seul ou à deux. Un regret, le fond sombre de l'écran, sur lequel se détachent les vaisseaux lumineux, finit, à la longue, par fatiguer un peu les yeux.

Le format, comme celui de tous les table-top de la maison Idéal, est pratique pour le transport. (Idéal Loisirs, 615 francs.)

Superspace Jack ***

C'est une nouvelle version du jeu « envahisseurs extra-terrestres ». La présentation mérite un bonus particulier. Au volant de votre engin interplanétaire, vous devrez faire face à une nuée de soucoupes volantes venues faire régner la terreur, et il vous faudra manœuvrer habilement pour échapper à leurs tirs. N'oubliez pas que vous avez aussi un moyen de riposte...

Ce jeu comporte deux vitesses pour le déplacement des soucoupes et également deux pour des bombardements (plus ou moins intensifs). Un seul regret toutefois, le jeu finit par devenir un peu simpliste dès que vous savez le maîtriser. (325 F environ.)

Sky attack ****

Un jeu électronique en trois dimensions, avec un scénario étonnant. Comme le précédent, il a une forme de vaisseau, vous le tenez exactement comme vous le feriez pour une paire de jumelles. L'effet d'angoisse, à la vue des vaisseaux qui foncent sur vous est garanti ! Ces derniers arrivent en larguant des bombes, et dans le même temps vous voyez vos propres missiles surgir et disparaître à l'horizon. Très spectaculaire, la série d'explosions qui projettent des fragments métalliques. Ces derniers se dispersent dans le ciel. Vous serez séduits par le graphisme de ce jeu, dont l'atout principal est son originalité. (Tomy, 260 F environ.)

Alien attack *****

Une esthétique superbe, une présentation claire et des couleurs gaies attirent tout de suite votre attention. Le thème reprend un épisode bien connu de tous les amateurs de science-fiction : les Aliens, habitants d'une planète lointaine, viennent à grand renfort de vaisseaux vous attaquer avec l'intention de vous détruire. Aux commandes de votre engin interplanétaire, vous devez absolument leur résister et éviter d'être éliminé par leurs puissantes armes destructrices. Heureusement pour vous, vous disposez également de commandes qui vous permettent de riposter et de les abattre. Un, puis deux, puis trois sont hors de combat. Vous arrivez à peine à nettoyer votre espace vital. Et une fois qu'ils seront repartis vous pousserez un ouf de soulagement... pas pour longtemps, car une autre escadre se profile déjà à l'horizon. Seize attaques sont possibles, vos points s'inscrivent automatiquement sur écran lumineux et de charmants bruits viennent accompagner mélodiquement l'action. Malgré des commandes qui paraissent un peu simplistes, ce jeu exige beaucoup de concentration et une grande adresse. Un conseil, essayez le jeu d'abord seul afin de bien le maîtriser. (Coléco, 590 F environ.)

Defender et berzerk ***

Ce sont deux jeux de réflexes inspirés des jeux vidéo du même nom. Pour le premier, des vaisseaux étrangers essaient de capturer de pauvres humanoïdes pour les emmener dans leur planète. Grâce à votre flotte, vous devrez les sauver avant qu'ils ne soient transformés à leur tour en terribles mutants, puis il vous faudra exterminer les attaquants pour gagner la partie.

Pour le second, le méchant Otto et son armée de robots mettent tout en œuvre afin de capturer un guerrier humanoïde qui n'a qu'une idée en tête, s'échapper du labyrinthe où il est coincé, en éliminant tous les robots puis en fuyant avant que l'affreux Otto n'attaque.



Ces deux jeux de présentation agréable peuvent se jouer à partir de sept ans, à deux ou quatre joueurs pour le premier, seulement deux pour le second. Une bonne surprise : leur prix raisonnable. (Milton-Bradley, 106 F env. chacun.)



"DES CHIFFRES ET DES LETTRES" SUR VOTRE CHAINE PRIVÉE.

Un événement pour tous les fans « Des Chiffres et des Lettres ». Vive l'électronique et les microprocesseurs : pour la première fois, chiffres et lettres sont réunis en un seul jeu. On joue exactement comme à la télé. Mais quand on veut et où on veut. A deux et même à trois ou tout seul pour s'entraîner. Ce jeu Nathan a le cerveau d'un génie mathématique, il vérifie tout, chiffres et lettres : c'est un arbitre infaillible ! A vous de jouer.

UN JEU NATHAN. UN JEU INTELLIGENT.



© PUBLICIS V 450

Zaxxon *****

Comme les deux précédents, ce jeu s'inspire d'un jeu vidéo. Il se joue à deux et bénéficie d'un scénario très sophistiqué. Le robot Zaxxon est meurtrier, et il faut l'éliminer avant qu'il ne puisse vous affronter. Pour cela, votre habileté sera sans cesse mise à l'épreuve car vous devrez livrer une sanglante bataille aérienne après avoir survolé les dangereuses cibles ennemies et franchi de nombreux obstacles. (Miton-Bradley, 106 F environ.)

Defender de Milton-Bradley existe sous une version plus complexe dans la gamme des jeux Lansay, sous le nom de **Stargate.** Elle est réservée aux professionnels du fait de sa haute technicité. (Lansay, 400 F environ.) ****



Space laser war ****

Une fois de plus, vous êtes capitaine aux commandes d'un vaisseau interplanétaire qui fonce dans le cosmos. Votre radar vous indique la présence, dans la région, de hordes spatiales ennemies. Celles-ci viennent à votre rencontre, et les missiles que vous leur avez envoyés n'ont pas atteint leur cible... Vous devez donc faire preuve de concentration et d'habileté car vous pouvez à votre tour être attaqué. Mais que se passe-t-il ? Vous faisiez feu sans arrêt et vos réserves d'énergie ont diminué rapidement. Sachez renflouer votre engin avec les citernes vertes que vous apercevez au loin, et dans lesquelles vous devez tirer. Cela vous évitera de tomber en panne et si c'est le cas, un signal vous préviendra. Une présentation en forme d'engin spatial pour ce jeu de table qui est une grande réussite. (Tomy, 250 F environ.)



Boxe électronique ****

C'est un jeu de table avec des manettes permettant de boxer comme dans la réalité, ou presque. Le joueur peut engager une compétition avec un autre partenaire, mais aussi avec l'ordinateur. Dès le début du jeu une petite musique retentit. Les boxeurs se dirigent vers le centre du ring et enfilent leurs gants. Le combat peut commencer. Vous devez attaquer l'adversaire qui esquive les coups. Quand vous réussissez il s'écroule. L'arbitre vous envoie alors dans votre coin et commence à compter jusqu'à ce que l'adversaire se relève. Mais si le chiffre dix est prononcé sans qu'il réagisse, vous êtes le vainqueur et votre bras se lève. Il y a quatre directions d'action, avec possibilité de lancer le poing en bloquant celui de l'autre. Des chansons ponctuent agréablement le match qui se déroule en dix rounds. (Coléco, 590 F environ.)

Arcade racing ****

Un jeu de table de plus pour un sujet déjà vu, mais des effets très surprenants et originaux. Vous êtes pour un moment un pilote de course au volant de son engin dernier modèle, sur la ligne de départ. Attention, vous voilà déjà parti, mais prenez le plus grand soin d'éviter les dangers qui vous guettent ! Vous changez les vitesses comme vous pouvez, pendant que les virages se succèdent rapidement. Si vous n'y prenez pas garde, les roues de votre véhicule vont mordre sur le talus et votre moteur surchauffé va se

JEUX DE SPORTS

Ni plaies, ni bosses dans les joutes sportives électroniques. Le vainqueur n'est pas le plus fort, c'est le plus rapide.

Grand prix ****

Tout d'abord grand coup de chapeau pour l'allure de ce jeu électronique. On croirait avoir entre les mains le volant d'un bolide courant sur le circuit de Long Beach. La manœuvre est facile à deviner, vous devrez avec votre Formule 1 distancer vos concurrents en les évitant, ainsi que les bords de piste. Sachez impeccablement freiner, rétrograder ou accélérer, cela vous apprendra comment maîtriser avec brio votre véhicule tout en vous amusant. Pour les débutants comme pour les Fangio en herbe. Ce jeu s'adaptera à vos compétences car il possède trois niveaux de difficultés. N'oubliez pas d'avoir l'œil partout ! (Miro Meccano, 530 F environ.)

Un jeu semblable et aussi passionnant existe chez Tomy sous le nom d'**Arcade Racing,** avec les mêmes effets... bruyants ! (Tomy.)

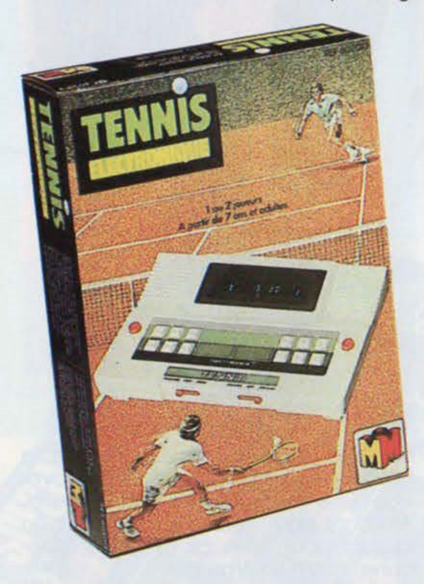


mettre à flamber. Que de réalisme !

Les bruits qui accompagnent le déroulement de la course sont ceux entendus lors d'un Grand prix. On s'y croirait... Les oreilles surtout en souffrent un peu. (Tomy, 125 F.)

Tennis *****

Devenez, l'espace d'un instant, Yannick Noah... ou Björn Borg ! Cet excellent jeu de table allie une superbe présentation à une technique sans faille. Toutes les situations d'un authentique match de tennis sont recréées minutieusement grâce à six touches utilisables par chacun des deux joueurs (en plus de la touche de service). Vous pouvez également jouer seul. Vous aurez alors affaire à l'ordinateur. Vous devrez vous familiariser très rapidement au vocabulaire utilsé par les « pro » comme par les amateurs : volée, smash ou passing-

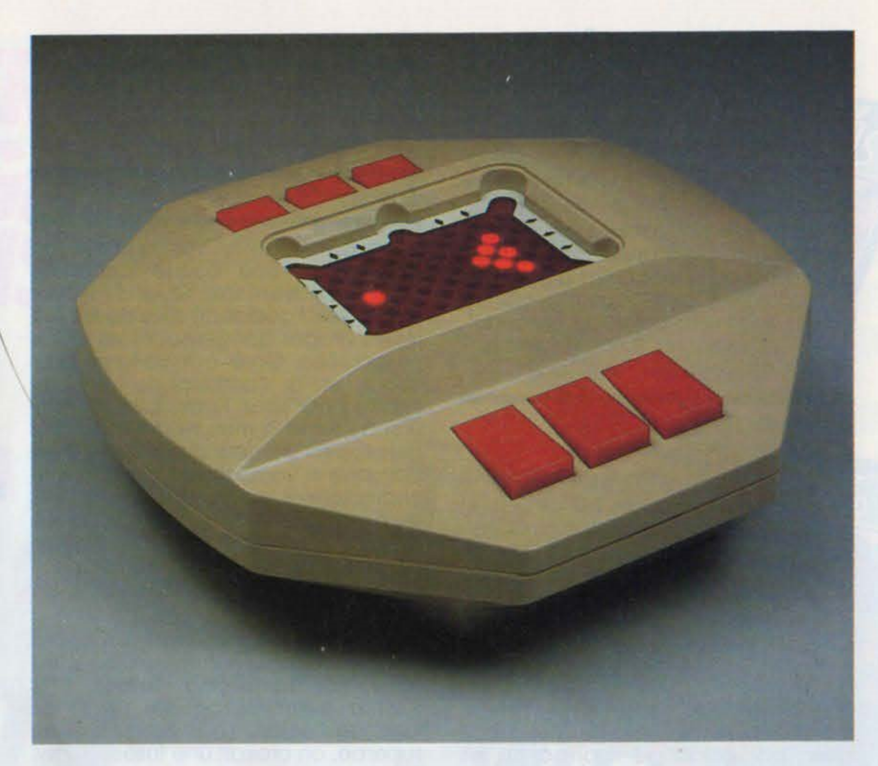


shot... Et n'oubliez pas que vous pouvez, adapter l'appareil à votre force. Il comporte trois niveaux de difficultés.

Le dessin et l'esthétique de ce jeu électronique méritent une mention spéciale. Le blanc des touches et le vert quadrillé de leur fond rappellent la couleur des balles et celle du gazon entretenu avec passion. Tous à vos raquettes ! Cependant, l'âge pour commencer à jouer fixé à sept ans, semble un peu précoce. Dix ans semble plus plausible. (Miro Meccano, 530 F environ.)

Coup de maître ***

C'est un billard électronique reproduisant avec la plus grande précision les sensations du billard américain. Vous devrez bien sûr lire avec attention les instructions jointes avec l'appareil, cela n'a que peu de rapports avec le jeu français. Trois touches de chaque côté de l'écran central figurant la surface d'un billard permettent de contrôler les effets engagés et la force du



jeu mis en place. Il existe quatre jeux différents. Vous avez la possibilité de jouer seul ou avec un partenaire. Ces jeux vont bien entendu du plus facile (réservé aux débutants) au plus difficile (s'adressant alors à des champions maîtrisant parfaitement toutes les techniques et astuces). Si la simplicité de la ligne et des commandes a été étudiée pour toucher un large public de jeunes, les aînés pourront reprocher à ce jeu d'être un peu lassant à la longue. (Miro Meccano, 600 F environ.)

Boulatronic ****

Un jeu haut de gamme à la présentation impeccable. Aux commandes des différentes manettes, vous devrez diriger l'envoi de vos boules dans le jeu de quilles, en prenant garde à ce qu'elles ne dévient pas en cours de route. Quand la balle a atteint le groupe, une inscription lumineuse marque votre propre score. Ce jeu peut se jouer seul ou à plusieurs, il suffit d'appuyer chacun à votre tour sur le bouton qui permet l'envoi d'une nouvelle boule. Quatre joueurs possibles. Gare aux crampes de doigts car une certaine concentration est nécessaire pour que la boule qui roule ne dévie pas du droit chemin.

Ce jeu remporte à l'heure actuelle un vif succès auprès des jeunes. (Coléco, 590 F environ.)

Football électronique ***

Vous pouvez jouer contre l'ordinateur ou un adversaire, en offensif ou en défensif, avec la possibilité de courir, frapper, bloquer ou passer le ballon, selon la situation. Vous aurez même le droit de changer le jeu en effaçant les marques au sol et en les remplaçant par d'autres. En offensive, vous bloquez, passez, courez, et tirez le ballon dans les buts de l'adversaire. Ce dernier intercepte le ballon, se faufile entre vos joueurs, et met à son tour vos buts en danger (avec un son approprié). Comme le précédent jeu, celui-ci fonctionne avec une pile de neuf volts. La présentation est superbe. Vous pourrez disputer en famille des compétitions animées. (Coléco, 590 F environ.)

Moto-cross ***

Cette fois, c'est une puissante mécanique qui vibre sous votre direction : au volant de votre grosse cylindrée, vous devez affronter une piste parsemée d'obstacles en tout genre. Sachez la faire sauter par-dessus des bidons,



des haies ou, plus difficile et plus spectaculaire encore, par-dessus une voiture. Si cela vous paraît être un jeu d'enfant, essayez, vous verrez ! Vous avez la possibilité de choisir entre deux vitesses et, comme pour la plupart des jeux de table, celui-ci comporte deux niveaux de difficultés.

Le mode d'emploi est simple à comprendre, mais le maniement des boutons demande beaucoup d'attention et d'adresse. L'esthétique est soignée grâce au dessin coloré et attrayant. Mais pourquoi un fond si sombre ? (Miro Meccano, 280 F environ.)

Base-ball électronique ***

Toujours le même système de jeu, et vous pouvez vous mesurer à un adversaire ou à l'ordinateur. Le son et l'action sont l'exacte reproduction de ceux que l'on trouve dans un véritable stade. Bien sûr il vous faut envoyer le ballon, mais avec la possibilité de le faire rapidement ou lentement selon les manettes, avec des envois en lignes droites ou courbes. Un tableau inclus dans le table-top permet d'indiquer, par éclairage fluorescent, les résultats de chaque équipe.

Ce jeu, d'une forme originale, vous passionnera au début, mais il risque de vous lasser rapidement ! (Coléco, 590 F environ.)

Turbo ***

Vous devez tester vos qualités de pilote dans une course acharnée avec vos adversaires. Quand il le faut (sinon c'est l'accident) vous devez éviter les virages dangereux et les routes verglassées. Gare aux voitures bouchons et à l'ambulance, encombrante pour vous. Redoublez d'attention au fur et à mesure de votre progression à l'intérieur du peloton. Quel triomphe si vous arrivez à gagner le championnat ! Le nombre des joueurs est de deux ou quatre pour ce jeu de réflexes et de self contrôle. Ce jeu sympathique a un autre grand avantage : son petit prix. (Milton-Bradley, 106 F environ.)

Dans la même lignée existe un jeu en trois dimensions, commercialisé chez Tomy, le **Thundering Turbos ***.** Sachez éviter les bolides surgis du fond de l'écran. La présentation est superbe, on croirait une fusée. (Tomy, 280 F environ.)

Split second ***

Un jeu de table avec huit possibilités de jeux : le Labyrinthe mémoire, le Labyrinthe invisible, la Bataille spatiale force 1 et 2, l'Auto-cross, les Réflexes, la Capture. Il vous faut réussir en un minimum de temps, et vous devrez naturellement tenter chaque fois de battre votre propre record.

Une belle présentation chocolat pour un jeu appétissant et bien conçu, avec des touches proches les unes des autres, destinées à des doigts



habiles. Toutefois, l'écran de petite taille, par rapport à l'appareil, provoque une certaine fatigue visuelle. Amusant pour les très jeunes, un peu lassant pour leurs aînés. (Miro Meccano, 450 F environ.)

LES JEUX A MULTI-POSSIBILITES

Dans la même machine plusieurs jeux. C'est la carte de la diversité et de l'économie. Une carte que nous applaudissons.

Merlin et Master Merlin ****

Ces deux jeux, au coloris vif et à la présentation amusante, vous permettront de vous exercer avec un magicien électronique intelligent et bourré d'astuces.

Merlin peut jouer avec vous à six jeux différents. Le Morpion, qui est un jeu de stratégie. La Composition musicale, qui permet la créativité. L'Écho, qui développe la mémoire. Le Black Jack, qui fait appel au hasard et à l'estimation du risque. Le Carré magique, qui exerce la logique. Le Jeu de code, qui vous entraîne à la déduction.

Master Merlin dispose de neuf jeux différents : le Haut et le bas, le Mariage, les Trois cosses, le Touché ou manqué, le Deux par deux, le Tempo, la Gamme musicale, les Modèles et le Chiffre porte-malheur. Il requiert les mêmes qualités que le Merlin : imagination, mémoire et logique. (Miro Meccano, 450 F environ chacun.)

JEUX SUR LA RIVE COURANTE

Mario bros ****

Vous vous souvenez tous de Mario, le sympathique héros qui délivra la tendre jeune fille des pattes de King Kong et réussit à emprisonner ce dernier. Il revient pour de nouvelles aventures, en compagnie de son frère Luigi. Tous deux travaillent dans une usine de mise en bouteilles. Dès le départ, gare à la casse ! Un tapis roulant sur plusieurs étages doit transporter les caisses vers le lieu de déchargement, à savoir le remplissage d'un camion. Vous avez droit à un point pour chaque caisse chargée sur le tapis roulant (sans casse) et quand le camion est plein (huit caisses supplémentaires pour le faire partir) dix points supplémentaires s'ajoutent à ceux que vous avez déjà comptabilisés. Faites atten-




LE NUMERO 1 DES MAGAZINES DE TENNIS
CHAQUE MOIS :
• L'ACTUALITÉ
• LES COULISSES DU TENNIS
• DES RENCONTRES AVEC LES PLUS GRANDS CHAMPIONS
• LE MATÉRIEL
• DES RECOMMANDATIONS POUR CHOISIR
• DES CONSEILS POUR PROGRESSER
• DES MILLIERS DE RÉSULTATS
Tennis MAGAZINE
BORG hockey sur glace et cheveux courts !
ROLAND-GARROS 82 soyez prêts pour la chasse aux billets
QUI ECHAPPERA A LA REVOLUTION DES GRANDS TAMIS?
UN CHAMPION A VOTRE PORTEE
2. BORG LE COUP DROIT
MASTERS
EXCLUSIF ! CHEZ VILAS
SPECIAL ROLAND-GARROS Un super-guide détachable
LA SUCCESSION
COUPE DAVIS TOUT SUR LA FINALE
McENROE ECHEC AU RÊVE
USA
LES FRANÇAIS PEUVENT REUSSIR L'IMPOSSIBLE
SPECIAL CLASSEMENT 82
NOAH N° 1
GOVEN N° 11
VANIER N° 1
SUIRE N° 7
CRUDO 30
FERET 15/1
PIACENTILE 30
CARRIERE 15/1
COHEN 30/1
DRAI 30/1
EXCLUSIF
AVEC NOAH
SPECIAL STAGES
MASTERS LA GRIFFE LENDL
L'INCROYABLE PUNITION DE CONNORS ET McENROE
POSTER: NOAH NOTE NOAH
LES STAGES A L'ETRANGER

tion à ne rien laisser tomber. A la fin, les mimiques de soulagement des deux frères sont irrésistibles.

Une présentation sympathique, mais le jeu devient au bout d'un certain temps un peu lassant. Le graphisme est très réussi. (Nitendo, 350 F environ.)

La route infernale ****

Au volant de votre petite voiture, vous allez et revenez de votre travail tous les jours. Mais attention à la circulation intense ! Vous devez, en effet, faire rouler votre voiture à travers un énorme trafic. Faites attention aux accidents, signalés par une lumière rouge. Ce jeu est un excellent apprentissage de la conduite automobile pour les plus jeunes.

Les commandes sont précises. Sachez les faire fonctionner avec les deux mains. C'est beaucoup plus pratique en fin de compte. Un petit regret : on a l'impression, à la vue du tableau, que la conduite a lieu la nuit. Mais les intérêts ludiques et instructifs l'emportent de loin sur ce détail. (Miro Meccano, 220 F environ.)



JEUX « QUASI FLIPPERS »

Atomic arcade ****

C'est la réplique fidèle d'un vrai flipper qui aurait été réduit à la dimension d'un jeu électronique de table. Ce très beau jeu de Miro Meccano comprend un compteur automatique, et lorsque la boule que vous avez expédiée touche un champignon ou une bande, celui-ci comptabilise les points... en musique. N'oubliez pas que la partie se joue en trois boules seulement. Pour les enfants à partir de sept ans seulement. De quoi leur donner envie de grandir plus vite !

Une superbe présentation avec un dessin coloré et gai. Ce jeu électronique connaît un grand succès. (Miro Meccano, 350 F environ.)

Wildfire ***

Ce jeu de table vous procure toutes les sensations d'un vrai flipper électronique. Il possède, en effet, toutes les caractéristiques habituelles des flippers grandeur nature. Et leur précision. La manière de jouer, après avoir envoyé la bille, les mouvements de cette dernière, renvoyée d'obstacles en obstacles avec des effets lumineux, les effets sonores caractéristiques, le tilt et l'affichage des scores sur un tableau en haut de l'appareil sont exactement les mêmes. Seul le dessin coloré comme une bande dessinée (mais un peu simplifié par rapport aux grands frères) indique que de jeunes enfants — depuis six-huit ans — peuvent jouer avec cet appareil. Gare aux combats parents-enfants ! Quatre personnes peuvent y jouer simultanément. (Miro Meccano, 480 F environ.)

LES JEUX DE HASARD

Casino game ****

Vous disposez d'une calculette comportant vingt-cinq touches plus un tableau d'affichage à neuf chiffres, avec la possibilité de participer à trois jeux différents. Dans le premier, Black Jack, toute l'astuce est de totaliser plus que la banque, mais moins que le nombre vingt et un. Dans le second, le Code secret, vous avez comme objectif à atteindre la découverte d'un code. Celui-ci sera de trois à six chiffres, et vous devrez réaliser l'opération en un minimum d'essais. Enfin dans le troisième, c'est-à-dire La Roulette, le hasard seul décidera si le nombre de un à trente-six que vous avez sélectionné correspond à celui affiché, auquel cas vous aurez gagné. Cette version économique de trois jeux allie une part de hasard à une réflexion assez poussée.

Le format réduit est pratique, la ligne agréable, et son contenu délassant ou passionnant selon les cas. (200 F environ.)

VOICI VOTRE NOUVEAU GUIDE BRANDT/VIDEO 7

Cette nouvelle et troisième édition du guide Brandt/Vidéo 7 est encore plus riche que la précédente. Plus de 5000 films vous sont proposés avec leurs commentaires et, pour la première fois, une cote et des notes critiques! Ils sont classés par genre et par ordre alphabétique. Il existe également un classement par éditeur.
Ne manquez surtout pas ce « must » de l'édition vidéo. 49 F seulement !



PENSEZ A LE RECLAMER DES AUJOURD'HUI CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX OU A VOTRE VIDEOCLUB

(Distribution exclusive aux vidéoclubs : EDITIONS PROSERPINE).

PIZZAS ET JEUX ELECTRONIQUES

Si vous n'avez jamais mangé de pizzas électroniques, c'est le moment ou jamais. Avec les restaurants Pizza Time Theater vous serez servi et vous ne serez pas déçu ! Chuck E. Cheese c'est un nom bizarre, mais c'est celui d'un petit rat, mascotte de Pizza time theater, la première chaîne des restaurants dans laquelle on peut s'amuser aux jeux d'arcades jusqu'à satiété. Le petit rat vous invite à venir découvrir une sorte de parc d'attractions et à vous restaurer. Bien sûr ce n'est pas gratuit, mais chacun y trouve du plaisir, les clients et aussi le génial inventeur de cette formule, comme de beaucoup d'autres choses dans le domaine des jeux électroniques, des micro-ordinateurs et des robots.

Quand vous entrez dans le restaurant vous allez commander votre pizza ou votre salade ou encore votre glace et vous payez votre addition. En attendant de vous servir votre repas, on vous donne un nombre de jetons proportionnel au montant de votre addition. Plus vous mangez et plus vous obtenez de jetons. Jusqu'ici rien que de très conventionnel, un repas et une motivation publicitaire... Eh bien pas tout à fait, puisque ces jetons vont pouvoir être utilisés dans toutes sortes d'appareils électroniques, dans toutes sortes de jeux d'arcades, de Mrs Pac Man à Asteroïds, en passant par Time pilot et Scramble. Il y a de quoi s'occuper : tirer dans l'espace, conduire des bolides sur des circuits infernaux ou encore couler des navires terrifiants. Tout cela n'a pas lieu dans une boutique éloignée de la pizzeria, ni dans un endroit louche, mais dans une pièce contiguë au restaurant.

Le meilleur est à venir

On peut rassurer tout de suite les dingues de la machine vidéo qui ne sont pas de gros mangeurs : quand on a épuisé son quota de jetons on peut en obtenir d'autres sans forcément se remplir l'estomac de pâte à pain et de sucreries. Il suffit d'aller à la caisse pour en acheter ou d'utiliser les distributeurs placés un peu partout dans le restaurant.



On n'en est déjà plus au stade du restaurant fast food classique, il faut bien en convenir. Mais l'intérêt de Pizza time theater ne s'arrête pas là. Il existe aussi une salle de détente et de jeu pour les plus jeunes clients, avec toboggans, tourniquets, etc. destinés à ceux qui ne sont pas encore en âge de pianoter sur les machines électroniques ni de rester des heures à table. Ce n'est pas tout : environ tous les quarts d'heure, les lumières de la grande salle de restaurant s'éteignent et apparaissent des marionnettes aux dimensions impressionnantes un peu partout contre les murs. Il s'agit de Chuck E. Cheese et de ses compagnons qui vont exécuter un show de plusieurs minutes pour le plus grand étonnement des clients qui viennent pour la première fois.

Il faut dire que l'équipe des nouveaux jeux, qui a vu son premier Pizza time theater aux États-Unis, a été très impressionnée. Il n'y a pas une seule intervention humaine pendant toute la représentation. Tous les personnages, sortis d'un dessin animé bougent, chantent et s'animent sans que personne n'actionne un quelconque bouton. Tout est réglé par ordinateur et les marionnettes géantes sont des robots spécialement conçus pour le show.

Hélas pour l'instant, ces restaurants magiques n'existent pas en France, du moins pas pour le moment. Nous avons rencontré M. Aziz Alaoui, qui représente Pizza time theater en France. Il a bien voulu nous en dire un peu plus sur ses projets.

Un public familial

Le premier restaurant doit ouvrir à Paris à la fin de l'année. Il sera bâti sur le modèle américain qui a fait ses preuves, et il apportera donc à la

clientèle, en plus de la nourriture, un moment de détente et de divertissement.

« Notre public, dit M. Alaoui, est le public familial. Les parents viennent avec leurs enfants parce qu'ils savent qu'ils ne s'ennuieront pas, qu'ils trouveront un décor agréable, qu'ils ne traîneront pas n'importe où et que chacun — petits et grands — s'amusera dans un environnement familial ».

Au premier coup d'œil, tout cela peut sembler un peu exagéré et surtout un peu trop idyllique. Mais pour avoir eu l'occasion de tester ces restaurants, on ne saurait être trop critique.

Et la rentabilité ? Tout a été étudié, jusqu'au ratio familial optimal dans chaque restaurant pour que celui-ci reste fidèle à l'image de marque de l'ensemble des établissements du groupe. « Si les enfants viennent seuls ce n'est pas bien pour nous parce qu'alors ils nous considèrent seulement comme une salle de jeux comme toutes les autres et nous risquons de voir apparaître des groupes qui font la réputation mal famée des salles de jeux d'arcades. Et cela est inacceptable pour nous. Si les parents viennent seuls, ce n'est pas pour jouer et nous devenons un restaurant comme tous les autres. Il faut donc maintenir un équilibre constant, et les gestionnaires de nos établissements ont des instructions très strictes à cet égard. S'ils n'y parviennent pas, c'est que leur publicité est mal faite ou qu'ils font des erreurs. C'est à nous de les engager à les rectifier. »

Tout le problème maintenant est de savoir si le public français sera aussi enthousiaste que le public américain et si Chuck E. Cheese saura exercer sur eux l'attraction irrésistible qu'il exerce sur les jeunes Américains. Non, pardon, sur les familles américaines !

PIZZA TIME THEATER STORY

Pizza time theater est une création de Nolan Bushnell, le pionnier des jeux vidéo. Son idée de chaîne de restaurants familiaux combine trois éléments : pizzas de qualité, jeux vidéo et autres amusements, et divertissements musicaux à l'aide de robots contrôlés par ordinateur.

Le premier Pizza time theater s'est ouvert en mai 1977 à San José, en Californie. Pendant la première année, c'était une division d'Atari, à Sunnyvale. Atari avait été fondé en 1972 par Nolan Bushnell qui l'avait vendue en 1976 à la Warner Communication Company en 1976. En juin 1978, Nolan Bushnell racheta les droits d'exploiter Pizza Time Theater à Atari (c'était bien lui l'inventeur, mais comme il était lié à Atari depuis la vente à la Warner, cette dernière considérait qu'elle avait des droits à faire valoir sur cette exploitation !).

Maintenant la chaîne de restaurants a son siège à Sunnyvale en Californie, au cœur de la Silicon Valley dans laquelle se trouvent les plus prestigieux fabricants de jeux électroniques et de micro-ordinateurs du monde entier. La firme emploie 250 personnes qui travaillent dans une ambiance décontractée, et avec une grande efficacité.

La personnalité de Nolan Bushnell n'y est sans doute pas étrangère. Il communique aisément son caractère de battant à toute son équipe.

Son équipe se compose avant tout des juniors directors engagés pour tester les restaurants. Ils ont entre 8 et 12 ans. L'équipe comprend également des informaticiens qui pianotent sur les claviers de leurs micro-computers les interminables programmes d'animation de robots endiablés !



Nous avons visité une de ces salles d'animation. C'est impressionnant. Un seul opérateur commande à une dizaine de robots qui applaudissent, chantent et dansent, puis tout est enregistré sur mémoire, les mémoires sont reproduites, et les robots multipliés pour être expédiés dans le monde entier. Mais quand on sait qu'il faut 35 heures de travail pour créer une seule minute de spectacle, on ne peut s'empêcher d'admirer les hommes qui sont à l'origine de tout ça ! Celui que nous avons rencontré s'appelle Jeff Rish et il a 28 ans.

Un peu plus loin, on trouve des ateliers de conception assistée par ordinateur dans lesquels sont créés des jeux au graphisme époustouflant. On ne sait plus s'il s'agit de jeux vidéo, de dessins animés ou bien de véritables scènes de « La guerre des étoiles ».

Créateur des premiers jeux vidéo, inventeur des pizzerias électroniques, Nolan Bushnell, avec ses 40 ans et de sa barbe sympathique, n'est pas du tout décidé à prendre sa retraite, il a décidé de créer une nouvelle gamme de robots domestiques. La course aux idées géniales n'est pas encore finie...



LES JEUX CLASSIQU
ELECTRONIQUE



ES VERSION



Des puces qui pensent

Composants électroniques et intelligence supérieure
Le meilleur adversaire de l'homme

Les jeux d'Échecs

Mat et fond de tein
Constellation tire dans les étoiles
Lévitation transcendantale et pions fous
Le Monarch empereur

Othello-Reversi

Tourné-boulé
Les stratèges perdus

Backgammon

Le dernier Jacquet
L'électronique sans le sou

Bridge

A tout vent
Couleurs du temps

Quand les cerveaux se ramollissent, il est temps de faire appel à la machine. Elle pense vite, elle calcule tout et gagne presque toujours.
Pour vous, nous avons relevé son défi.

DES PUCES QUI PENSENT

Quand l'ordinateur devient le meilleur ami de l'homme en général et du joueur d'Échecs en particulier, il y a de quoi être admiratif et rêveur. Mais pour ceux qui veulent en savoir plus sur les adversaires surdoués et leurs formidables capacités de mémoire, voici notre banc d'essai des jeux classiques.



Les jeux d'échecs

L'origine de ce jeu se perd dans l'antiquité. De nombreuses légendes circulent. Il serait apparu en Inde au Ve siècle avant notre ère, et au XVe siècle, en France, où il a évolué pour devenir le jeu que nous connaissons maintenant.

Grâce à un panorama complet des ordinateurs d'échecs de 500 à plus de 10 000 francs pour débutants ou bons joueurs, vous pourrez choisir votre machine. Les très bons joueurs ne trouveront pas encore d'échiquier de leur force. Mais un peu de patience, c'est pour bientôt !

Les ordinateurs d'échecs ne sont pas nouveaux et pourtant le premier n'a pas plus de six ans. Il s'agit du **Chess**



Challenger 3 de Fidelity electronics. N'essayez pas de le trouver, il a été remplacé par de nombreux modèles plus perfectionnés. C'était une belle machine tout en bois (pièces et boîtier) plus agréable que le plastique, mais le niveau de jeu était faible et correspondait seulement aux débutants. Le combat des ordinateurs commençait, chaque constructeur voulait commercialiser la meilleure machine et la plus esthétique. Depuis, les bons programmes d'échecs s'achètent à prix d'or. En 1980 les synthétiseurs vocaux permettaient aux échiquiers de prendre la parole. Le **Chess Challenger voice** prévenait d'une voix métallique le joueur avant chaque coup. A partir de 1982 les premiers bons jeux d'échecs électroniques apparurent sur le marché. L'**Élite** et le **Sensory 9** font un triomphe. Plus de 10 000 exemplaires du Sensory 9 ont été vendus en France. Aujourd'hui beaucoup d'échiquiers sont au même niveau.

Travel Mate

(Scisys) **495 francs environ.**

Le plus accessible parmi les bas de gamme à moins de cinq cents francs. Il se présente sous l'aspect d'une boîte de couleur foncée. Il est très maniable. N'hésitez donc pas à l'emmener avec vous dans vos déplacements. Ouvrez la boîte et vous découvrez le damier. Son aspect est joli mais sobre. Le Travel mate fonctionne sur piles, on peut aussi alimenter l'ordinateur avec un adaptateur secteur. L'échiquier semi-sensitif demande quelques efforts pour enregistrer le déplacement d'une pièce.

C'est un ordinateur d'échecs pour débutants disposant de quatre niveaux de jeu. Sa stratégie au cours d'une partie est limitée, et les possibilités sont assez réduites. C'est en somme un appareil pour s'initier aux échecs. Vous apprécierez aussi sa petite taille. La notice d'utilisation comporte quelques lacunes et risquera parfois de vous induire en erreur. Soyez vigilant et n'hésitez pas à vous renseigner auprès d'un joueur confirmé.

Chess Companion

(Scisys) **990 francs environ.**

Un design très réussi pour ce jeu d'échecs électronique. Les pièces sont de couleurs classiques, brun et beige. Sur le côté de l'échiquier des touches sensitives très pratiques permettront de commander l'ordinateur. Ce système fonctionne uniquement sur secteur, sa vocation est familiale.

Il est beau, mais méfiez-vous, car à la première occasion il vous mettra en situation difficile. C'est un adversaire moyen mais il risque de vous donner du fil à retordre. L'échiquier semi-sensitif ne répond pas toujours aux différents ordres donnés. Il possède huit niveaux de jeu. Pour analyser une erreur de stratégie le chess companion vous permet de retourner six coups en arrière. Et si vous trouvez qu'il met trop de temps pour jouer, arrêtez-le. Pour les débutants, le manuel n'est pas idéal mais permet d'aborder le jeu. Un complément s'avère néanmoins nécessaire pour comprendre les finesses du jeu.

Travel Mate

(Scisys)

Pour : Petite taille - Faible prix (premier) - Esthétique agréable.

Contre : Adversaire trop faible - Pas de retour en arrière - Pas de conseil aux joueurs.

Chess companion

(Scisys)

Pour : Rapport qualité/prix assez bon - Échiquier semi-sensitif répondant très bien - Huit niveaux de jeu.

Contre : Ne fonctionne que sur secteur - Pas de modules - Facilité d'utilisation moyenne.

Computer Chess (Mattel Electronics) **600 francs environ.**

Assez révolutionnaire avec son échiquier sans pions, il possède à la place un écran à cristaux liquides. Le graphisme des pièces légèrement déroutant, demande une certaine habitude.

Il sera remarqué et plaira à ceux d'entre vous qui aiment la difficulté. Sans pion à déplacer, on se retrouve devant un véritable jeu d'échecs tout électronique. De taille moyenne, particulièrement sobre, le damier est signalé par un encadré. Les touches de différentes couleurs lui donnent un aspect très moderne.

Avec un prix modeste, il conviendra aux joueurs occasionnels. Fonctionnant principalement sur piles, il est incontestablement le plus maniable des jeux d'échecs. Le Computer Chess propose 4 niveaux de difficulté. Par une touche spéciale vous pourrez lui demander ce qu'il vous réserve. Le déplacement des pièces grâce au curseur est plus complexe à utiliser, et demande une certaine expérience.

La notice d'emploi est à relire plusieurs fois pour bien assimiler le jeu.

Computer Chess

(Mattel Electronics)

Pour : Aucun risque de perdre des pions, il n'y en a pas - Retour en arrière partiel d'une partie - Rapport qualité/prix correct.

Contre : Symboles des pièces étonnants - Programmation des positions difficile - Pas de modules pour élever le niveau de jeu.

Sensor Dynamic (ITNC)

1 600 francs environ.

Le Sensor dynamic est relativement petit, d'aspect élégant avec un damier clair dont deux touches de couleurs. L'échiquier semi-sensitif permet un déplacement aisé des pièces.

Après une longue réflexion l'ordinateur vous signale qu'il a joué par un « bip » sonore et un voyant lumineux. En cas d'erreur, il est possible de faire un retour en arrière. Une petite ouverture sous l'appareil permet la connexion de mémoire qui augmentera ses possibilités. Huit niveaux de jeu. A vous de choisir celui qui vous conviendra. N'oubliez pas qu'au plus haut niveau, le temps de réflexion est très long. C'est un bon programme mais il commettra toutefois quelques erreurs de stratégie. On pourrait plutôt le situer comme un adversaire moyen. Le Sensor dynamic vous suggèrera différents coups si vous lui demandez de l'aide. Un bon rapport qualité/prix pour cet ordinateur facile à utiliser.

Sensor Dynamic

(ITNC)

Pour : De nombreuses fonctions - Le retour arrière sur 16 coups - Un esthétique agréable.

Contre : Un échiquier trop dur - Son rapport qualité/prix - Système sensitif à revoir.

Mini Sensory Chess (Fidelity Electronics) **650 francs environ.**

Le moins cher de la gamme Fidelity electronics et des systèmes modulaires. Un ordinateur tout plastique où le noir est remplacé par le brun, sur un fond d'échiquier clair, le tour étant couleur terre de sienne. Les deux rangées de diodes indiquent les places choisies par l'ordinateur. Prenez l'intersection des deux diodes rouges allumées, voilà la position d'arrivée de la pièce jouée par Mini sensory chess. L'échiquier semi-sensitif répondra correctement aux ordres donnés à la machine. Pour enregistrer un coup, rien de plus simple, il suffit d'appuyer la pièce sur la case de départ et d'arrivée.

Vous pourrez commencer une partie uniquement pour résoudre un problème d'échec. Trois niveaux de jeu, mais l'ordinateur ne mettra pas plus de quatre minutes pour répondre. Les algorythmes peu nombreux ne lui confèrent pas une bonne qualité de jeu. Le mini sensory chess choisit les blancs ou les noirs et peut aussi jouer contre lui-même. Avec un module supplémentaire le niveau de jeu est bien supérieur, les retours en arrière sont alors possibles et vous pourrez questionner l'ordinateur. Il suivra ainsi les progrès du joueur sans devenir rapidement lassant.

Mini Sensory Chess

(Fidelity Electronics)

Pour : Échiquier semi-sensitif - Possibilité d'ajouter des modules pour élever le niveau - Un ordinateur pour débutant.

Contre : Déplacements des pions difficiles - Pas de conseils aux joueurs - Pas de retour en arrière pour comprendre son erreur de tactique.



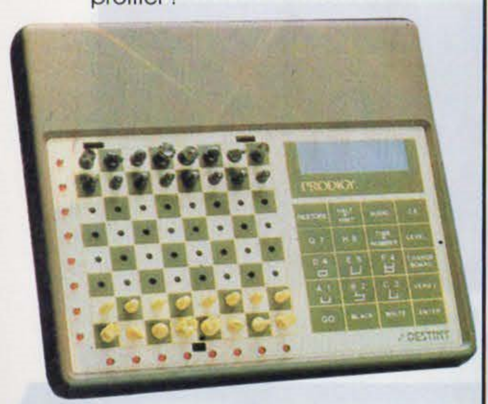
Prodigy (France

Double R) **1 950 francs environ.**

Le Prodigy conviendra aux débutants ou aux initiés. D'aspect simple mais clair, l'échiquier et le clavier forment un tout. Il est encadré de gris ce qui lui donne une apparence classique. Il n'est pas encombrant et fonctionne sur piles ou secteur.

Vos coups seront enregistrés, soit en utilisant l'échiquier semi-sensible, soit en tapant sur le clavier les cases de départ et d'arrivée. Le Prodigy vous permet un retour en arrière sur six demi-coups. Vous avez donc le droit de faire de petites erreurs. Son système comprend toutes les régles d'échecs. Vous pourrez lui demander le meilleur coup à jouer, sans pour cela vous laisser influencer. Le joueur restera libre de faire la partie qui lui convient.

Il y a en outre 9 niveaux de jeu. A mi-parcours son jeu devient plus intéressant, il a d'audacieuses combinaisons. Sachez en profiter !



Le programme fonctionnant sur le Prodigy est résident, mais l'adjonction de modules mémoire n'est pas possible. Morphy est le nom de son programme. Sa stratégie de jeu est un peu dépassée mais encore redoutable pour l'amateur. Un ordinateur qui trouve encore sa place dans le marché actuel.

Prodigy

(France double R)

Pour : Une pendule intégrée - Les conseils aux joueurs - Signale son prochain coup.

Contre : Pas de modules d'extensions - Niveaux de jeu assez faible pour de bons joueurs - Positionnement des pièces difficiles.



Il arrive que l'ordinateur fasse des erreurs de stratégie

Chess Sensory 6 (Fidelity

Electronics) **1 250 francs environ.**

Le Sensory 6 est un bon ordinateur pour s'initier au jeu d'échecs. Vous reconnaîtrez l'esthétique des précédents modèles en mieux. Pas de fioritures dans la présentation. Son aspect est classique lisible et clair.

Sa programmation est facile, il possède des modules interchangeables. Pour le déplacement des pièces il suffit d'appuyer sur les cases de départ et d'arrivée, l'échiquier semi-sensitif s'occupe du reste. Le jeu de l'ordinateur s'inscrit sur l'écran, vous devrez à votre tour préparer votre coup et appuyer sur un pion pour signaler votre déplacement. Une touche vous permet de demander conseil à votre ordinateur, vous pourrez aussi par l'intermédiaire de cette même touche arrêter sa réflexion. Le retour arrière d'un coup seulement vous aidera à comprendre vos erreurs de tactique. Le Sensory 6 possède 6 niveaux de jeu, les derniers étant assez lents. Un ordinateur fiable, mais dont la stratégie n'est pas sans faille.

Chess Sensory 6

(Fidelity Electronics)

Pour : Des modules interchangeables - Les conseils aux joueurs - De très nombreuses fonctions annexes.

Contre : Un seul retour en arrière - Un programme déjà ancien (1980) - Niveaux de jeu assez bas.

Mephisto Junior (Hegener et

Glaser) **1 100 francs environ.**

Le Mephisto junior se démarque des autres ordinateurs d'échecs, par sa taille et son aspect qui font penser à une calculette. Sa vocation, incontestablement, c'est le voyage, emmenez-le partout avec vous. En raison de ses dimensions réduites, il ne possède pas d'échiquier classique pour suivre l'évolution d'une partie. Il fonctionne sur piles ou secteur.

Avec ses huits niveaux de jeu, il se défend fort bien. Jusqu'au niveau 6, le temps de réflexion ne dépasse pas trois minutes. Pour les niveaux 7 et 8, vous devrez attendre entre un quart d'heure et plusieurs heures pour connaître sa réponse. Le déplacement d'un pion s'effectue facilement en

entrant au clavier la case de départ et d'arrivée, c'est simple. Le Mephisto junior est « un petit diable » prêt à tout pour vous séduire. Il choisira les pions blancs ou noirs suivant votre désir. Ou il jouera seul pour vous apprendre les règles complexes du jeu d'échecs. Charmant professeur, il ne refusera pas de vous aider en cas de difficulté. Pendant le temps de recherche entre chacun de ses coups, le niveau d'analyse s'inscrira sur l'écran. Ordinateur de bon niveau, c'est en plus, le meilleur programme aux alentours de mille francs. Il conviendra aux joueurs confirmés mais ne pourra rivaliser avec des habitués de tournois. Vous pourrez tout lui demander. Dans la mesure du possible, il répondra à vos questions car pour Mephisto rien n'est impossible.

Mephisto Junior

(Hegener et Glaser)

Pour : Les huits niveaux de jeu - Les conseils aux joueurs - Excellent rapport programme/prix.

Contre : L'absence d'échiquier intégré - Un seul retour en arrière - Pas de modules supplémentaires.

Constellation

(Novag) **1 990 francs environ.**

Pour Constellation, la présentation est différente. Petit et peu épais, il vous séduira par son élégance. Les pièces sont présentées dans un étui que vous trouverez à l'intérieur de la boîte, elles sont bien étudiées et très agréables pour jouer.

Le déplacement des pions s'effectue de manière semi-sensitive. Deux rangées de diodes, une verticale et l'autre horizontale, l'intersection des deux diodes allumées vous montrera la case à jouer. Moins sophistiqué que certains ordinateurs, il sait aussi avoir des avantages : une diode « erreur » clignote en cas de mauvais déplacement. On peut évidemment alimenter l'appareil grâce à un adaptateur secteur.

Le Constellation pratique toute les règles d'échecs, le retour en arrière peut se faire. Si vous le désirez, il peut aussi vous indiquer le coup qu'il prépare, vous aurez ainsi l'occasion d'anticiper votre réponse, petite entorse par rapport à un jeu normal. A tout moment vous avez la possibilité d'arrêter la réflexion de l'ordinateur pour lui demander de répondre.

Le Constellation est modulaire, une petite trappe sous l'appareil donne accès à la mémoire de la machine et permet éventuellement le remplacement du programme. En choisissant l'un des huit niveaux, vous déterminerez la qualité du jeu et le temps de réponse : au niveau 1, moins de cinq secondes, mais au niveau 7, plus de trois minutes par coup. Il est accompagné d'une importante bibliothèque d'ouvertures de jeu : plus de trois mille coups. Sa force tactique impressionnante s'allie à une stratégie très correcte, c'est une nette amélioration par rapport au Sensory 9.



Le Constellation possède un très bon rapport qualité/prix, avec un design réussi, ce qui ne gâche rien.

Constellation

(Novag)

Pour : Environ 30 coups en arrière - Programmation des positions très facile - Seize niveaux de jeu.

Contre : Pas d'horloge intégrée - Un mode d'emploi un peu ardu pour les débutants - Sa dimension.



Une diode « erreur » qui clignote

Des situations difficiles

Sensor Chess

(France Double R)
2 000 francs environ.

Il est sobre avec des formes très agréables. Son échiquier classique avec un plateau de bonne dimension séduira les amateurs avertis. Que dire des pièces sinon qu'elles sont conformes à l'esthétique de sobriété du Sensor Chess.

Les pions se déplacent par pressions semi-sensitives, c'est un dispositif qu'il ne faut pas simplement effleurer. L'originalité règne dans le mode d'emploi. Les termes utilisés vous feront sourire. Il faut cependant prendre au sérieux cet ordinateur qui a toutes les qualités requises pour vous permettre de bien jouer. Le Sensor Chess pratique les règles d'échecs, un retour en arrière sur six demi-coups est possible. Deux personnes pourront jouer et vérifier la validité des coups. C'est intéressant pour les joueurs n'ayant pas encore acquis un bon niveau. Le Sensor Chess dispose de huit niveaux de jeu. Pour des parties

normales ou utilisera les cinq premiers niveaux. Une touche permet d'arrêter la réflexion de l'ordinateur à tout moment. Il résoud des problèmes d'échec et mat au niveau 7. Il est particulièrement bien adapté pour initier les joueurs voulant se perfectionner rapidement.

Comme il est semi modulaire, vous pourrez ajouter des compléments qui augmenteront ses qualités de jeu.

Sensor Chess

(France double R)
Pour : Possibilité d'adjoindre des modules - Un échiquier assez souple - Utilisation des pions relativement aisée.
Contre : Son esthétique trop classique - Retours arrière limités - Rapport qualité/prix élevé.

Quand Mephisto tente le diable

Mephisto 2S

(Hegener et Glaser)
2 400 francs environ.

Le Mephisto 2S est de petite taille et de couleur noire. Pour jouer avec lui, il faut rajouter un échiquier qu'il ne possède pas. Son fonctionnement est simple, vous devrez rentrer les codes des cases de départ et d'arrivée. Il possède toutes les règles d'échecs internationales. Il est possible de revenir en arrière sur différents coups. Cependant si la partie ne vous paraît pas intéressante, vous avez des solutions. Changez son cours et continuez dans une autre direction. Ou bien entrez une suite de coups et jouez à partir de ceux-ci. Un nouveau module sera bientôt disponible, il permettra d'apporter tactique et stratégie plus efficaces. Et il possédera un détecteur de positions. Sept niveaux de jeu vous sont proposés, les plus passionnants étant les derniers. Cet ordinateur peut devenir professeur et vous conseiller des coups qu'il considère comme les meilleurs. Attention, si le Mephisto 2S paraît moins offensif que ses « camarades » ne vous y fiez pas, il prépare peut-être un mauvais coup.

Son prix n'est pas excessif, environ 2 400 francs, par rapport à ses qualités.



Mephisto 2 S

(Hegener et Glaser)
Pour : Programmation du déplacement d'un pion - Ses dimensions (voyage) - Retours arrière sur une partie entière.
Contre : Pas d'échiquier intégré - Esthétique peu agréable - Programmation du déplacement d'une pièce difficile si l'on n'aime pas le clavier.

Chess Sensory 9 (Fidelity Electronics) **2 600 francs environ.**

Le boîtier du Chess Sensory 9 laisse à désirer mais ne vous fiez pas aux apparences. Le programme inclus est de très bonne qualité. Félicitations à la firme Fidelity Electronics !

Il a adopté l'échiquier vert et blanc (nouveau standard en tournoi), ce qui le différencie du Sensory 8. Il faut donc retenir du Chess Sensory 9, sa conception de jeu et non son apparence. Cependant on s'apercevra vite en jouant que le système semi-sensitif du Chess Sensory 9 n'est pas assez sensible. Dans sa catégorie, il est pourtant l'un des meilleurs. Vous appuyez sur les cases de départ et d'arrivée pour enregistrer le déplacement des pièces. Un « bip » sonore vous avertit qu'il a fini de réfléchir. Vous pourrez le couper en déplaçant la pièce « jouer » par l'ordinateur. De nombreuses possibilités s'offrent à vous, le Chess Sensory 9 joue toutes les règles d'échecs y compris les cas de nullité. Pendant sa réflexion, vous pourrez visualiser sa pensée en appuyant sur une touche. Cette même touche pourra vous indiquer le meilleur coup à jouer. Le retour en arrière peut s'effectuer sur 23 demi-coups. Par une touche vous pourrez empêcher l'ordinateur de penser pendant votre temps d'analyse. Au premier niveau de jeu cet appareil évitera aux



débutants de se sentir en état d'infériorité. Le Chess Sensory 9 propose 9 niveaux de jeu : les huit premiers sont en temps limité. Le niveau 9 est spécialement adapté à la résolution de problèmes complexes, le temps de réflexion est alors « infini », il n'a donc pas de limite. Son programme est identique à celui de l'Elite.

En conclusion le Chess Sensory 9 semble plus valable par son jeu que par son esthétique.

Chess Sensory 9

(Fidelity Electronics)
Pour : Batteries en option - Facilité d'utilisation - Excellent rapport qualité/prix.
Contre : Retours en arrière trop limités pour un appareil de ce prix Pas d'horloge intégrée - Échiquier parfois insensible à vos ordres.

Chess Super 9

(Fidelity Electronics)
3 500 francs environ.

Le Chess Super 9 vous séduira par son classicisme et sa sobriété. Il convaincra aussi par ses prestations remarquables. Aimez-vous entendre parler vos ordinateurs ? Alors vous serez enchanté à l'écoute de cette voix vous disant bonjour, puis se manifestant encore en cours de partie. Il fonctionne sur piles, sur secteur et sur batterie (option).

Le programme est rapide et pratique. Il faut une bonne pression sur l'échiquier sensitif pour déplacer les pièces. Une pendule incorporée permet de minuter sans difficulté le temps de réflexion entre chaque coup. Le Chess Super 9 connaît toutes les règles des échecs, il répondra aussi à vos demandes de conseils. L'ordinateur vous montrera plusieurs coups qu'il envisage de jouer. Le retour en arrière est possible sur quarante coups, donc assez performant. Il dispose de 8 niveaux de jeu et d'un niveau dit « infini » pour super joueur. Si le Chess Super 9 vous retient d'abord par son esthétique n'oubliez pas que son programme est l'un des meilleurs actuellement sur le marché. Parfait pour les bons joueurs.

Chess Super 9

(Fidelity Electronics)
Pour : Esthétique agréable - De nombreuses fonctions annexes - Un programme d'excellent niveau, si ce n'est le meilleur.
Contre : Pas de modules interchangeables - Le retour arrière sur une partie complète n'est pas possible - Les batteries en option.

Electronic Grand-Master

(Milton Bradley)
5 000 francs environ.

Gigantesque, c'est le qualificatif idéal pour caractériser la taille de cet ordinateur d'échecs. Je n'ose vous donner ses dimensions, disons qu'il a la même surface que quatre échiquiers classiques ! En fait, l'échiquier seul à une taille normale. Mais une partie du boîtier est utilisée pour d'aimant. Imaginez le problème pour sortir le cheval de sa place initiale au début du jeu. Pour mener à bien cette opération, il devra écarter légérement et remettre en position un pion. Comme sur un ordinateur classique à échiquier semi-sensitif pour déplacer un pion vous devrez appuyer sur les cases de départ et d'arrivée. Ils ont bougé ! Les pions qui s'animent seuls vous laisseront sans voix pendant plusieurs minutes.



ranger les pions pris par le joueur ou la machine. Le Grand-Master a une particularité unique, les pièces jouées par la machine bougent toutes seules grâce à un système

Les pièces se déplacent toutes seules

Toutes les fonctions des échiquiers classiques se retrouvent sur le Grand-Master. D'autres encore tel que le retour en arrière jusqu'au début de la partie (ne touchez à rien il s'occupe de tout). Une touche permet de revoir sa dernière partie, mais il est possible d'intervenir à tout moment et de reprendre le jeu, le 12 dit « infini » étant le plus élevé. Le Grand-master possède une force tactique correcte, mais faiblit un peu en finale. Il est parmi les plus forts.



Electronic Grand Master

(Milton Bradley)
Pour : Déplacements des pièces jouées par l'ordinateur s'effectuent seuls - Une très grande facilité de jeu - De nombreuses fonctions annexes.
Contre : Dimensions de l'ensemble - Niveau de jeu assez faible - Échiquier semi-sensitif.

Monarch

(Conchess) **4 000 francs environ.**

Avec les modèles Conchess vous avez une super gamme : Escorter, Ambassador et le Monarch que nous avons testé pour vous.

Vous choisirez suivant votre goût et vos moyens, la taille de l'ordinateur joue aussi un certain rôle. Dans les trois modèles le cœur reste à peu de choses près le même. Sans doute serez-vous émerveillé par le Monarch, échiquier de grande taille en bois des Iles. Chaque pièce a un noyau magnétique qui la caractérise. Le jeu se trouve simplifié. Inutile d'appuyer sur les cases de départ et d'arrivée. Avec le Monarch on trouve une grande facilité d'utilisation. Il pratique toutes les règles des échecs. Vous pourrez aussi l'interroger sur le prochain coup à jouer. Bien sûr il sait faire les retours en arrière. Le Monarch dispose de 10 niveaux de jeu, 5 niveaux d'entraînement et 5 niveaux en temps limité. C'est en milieu de partie qu'on découvre quelques lacunes de jeu. Elles seront comblées bientôt car on nous promet la sortie d'un nouveau module : le Conchess 2.

Les trois modèles de Conchess sont cependant très appréciés et vous offrent de grandes possibilités de jeu.

(Conchess)
Pour : Retour en arrière sur une partie entière - Présentation de l'échiquier - Un mode d'emploi très bien fait.
Contre : Fonctionne uniquement sur secteur - Pas de modules interchangeables - Faible niveau de jeu en début de partie.

La Régence

(France Double R)
3 900 francs environ.

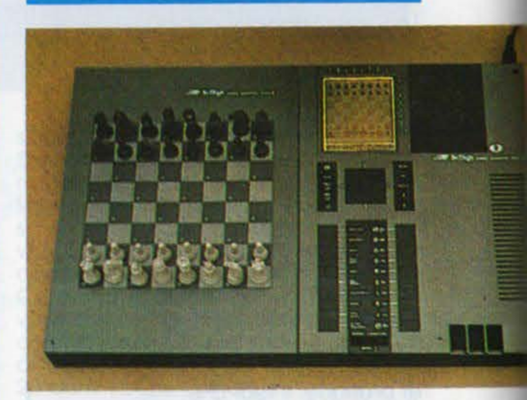
Le cas de cet ordinateur d'échecs est un peu particulier, car très prochainement son programme déjà ancien sera remplacé par un autre, tout neuf et plein d'espoir. L'habillage extérieur de l'échiquier ne devrait subir aucune modification, mais l'avenir seul pourra nous le dire.

De grande taille il ne fonctionne qu'avec un adaptateur secteur, une petite place dans votre salon le comblera, et peut-être pourrez-vous émerveiller vos amis. L'échiquier à une surface sensitive très maniable. De plus chaque case est accompagnée d'une diode, elles permettront de suivre le jeu de l'ordinateur. Huit niveaux de jeux alliés au retour en arrière sur six coups faciliteront l'apprentissage des débutants. Si vous trouvez qu'il met trop de temps pour jouer n'hésitez pas, interrompez-le.



La notice d'emploi n'est pas trop mal faite, le joueur débutant assimilera sans peine les règles du jeu. Un ordinateur bien fini, pratique qui devrait prendre une place importante sur le marché avec la sortie du nouveau programme.

(France double R)
Pour : Un esthétique agréable - L'échiquier sensitif - La programmation des pièces est facile.
Contre : Niveau de jeu un peu faible - Pas de conseils aux joueurs - Pas de pendule intégrée.



Mark V (Scisys)

5 900 francs environ.

Le Mark V se reconnaît à sa petite taille d'écran (8 cm X 8 cm). Son boîtier gris et son design lui donnent fière allure. L'échiquier à cristaux liquides est inclus dans l'appareil et n'occupe qu'une place discrète.

Il y a deux façons de programmer cet ordinateur : la première, la plus sûre sans doute, est de rentrer les codes des cases de départ et d'arrivée. La seconde possibilité est de déplacer un curseur dans les huit directions. Un plateau sensitif est disponible en option. Les pions sont bien dessinés, sans ambiguïté possible. Équipées d'un noyau magnétique les pièces peuvent être reconnues en toutes circonstances par l'ordinateur. Il dispose de quatres modes de jeu : normal, blitz, tournoi et problème. Pour le temps de réflexion vous avez le choix.

Le module Mark V a été remplacé par le module Philidor, depuis l'ordinateur est beaucoup plus performant.

Le Mark V coûte environ 3 500 F et le module Philidor 2 900 F, c'est à mon avis un appareil dont il faut suivre l'évolution de près.

(Scisys)
Pour : En option échiquier semi-sensitif - Retour en arrière sur une partie complet - Bon niveau de jeu en début de partie.
Contre : Programmation des positions des pions un peu difficile - Fonctionne uniquement sur secteur - Esthétique classique pour un prix élevé.

Élite As (Rextron)

Voici un ordinateur joueur d'échecs, doué de parole. Les parties vous sembleront sans doute moins austères et moins solitaires, lorsque vous jouerez avec lui. De plus ses finitions sont très belles, le plateau est tout en marqueterie et les pièces sont très cossues. L'ordinateur incorporé est discret et très sensible. Facile à employer, chaque pièce de l'Élite est reconnue grâce à un noyau magnétique. Une voix synthétique annonce



les déplacements, vous pourrez l'arrêter si vous désirez jouer dans un silence total.

Un mode transforme l'ordinateur en arbitre. Seul regret, tous les renseignements sont indiqués en valeur hexadécimale, ce qui oblige à de constantes conversions. L'Élite AS possède aussi une gamme de huit niveaux de jeu, dont quatre d'études. Le programme contenu dans l'Élite AS est identique à celui du Prestige. Il sacrifiera une pièce sans hésitation pour mener à bien une offensive.

Cet ordinateur incarne l'image de l'échiquier moderne. Une belle réussite !

Il existe une petite merveille, le **Prestige Challenger** de Fidelity Electronics à plus de 13 000 francs...

Ce panorama étant terminé, nous vous annonçons la sortie de nouveaux programmes : **Conchess 2** et **Mephisto 3.**

Conchess 2 : un effort certain a été fait, ce nouveau module rectifie certaines faiblesses au point de vue stratégie. La bibliothèque d'ouvertures a été enrichie.

Méphisto 3 : son programme est beaucoup plus performant, on y trouve des idées plus originales. La force tactique est d'un niveau supérieur. Il est aussi complètement rénové au niveau des ouvertures, avec de nouvelles fonctions.

(Rexton)
Pour : De nombreuses fonctions annexes - Fonctionne sur piles ou secteur - Un bon niveau de jeu.
Contre : Prix assez élevé pour les prestations proposées - Huit niveaux de jeu, c'est peu - Un échiquier sensitif dont il faut se méfier.

Les grandes nouveautés du futur

Les échiquiers électroniques évoluent sans cesse et de nouveaux modèles plus performants apparaissent sur le marché. Ils deviennent si



puissants qu'un joueur débutant n'a presque aucun espoir de gagner une partie face à ces machines. Pour tout le matériel concernant cette technique de pointe, il n'est pas possible de faire des prévisions à long terme. Mais avant le début de l'année 1984, quelques échiquiers sont annoncés. Il ne s'agit pas de réelle révolution, mais plutôt d'amélioration de modèles déjà existants.

Après les nouveaux **Conchess 2, Mephisto 3** et **l'ÉLite AS,** d'autres machines vont apparaître :

— Scisys lance une version améliorée du **Président,** à moindre prix. Le **Super Star** échappera à la réputation bas de gamme de cet importateur.

— La bête à tournoi de Fidelity Electronics, le Prestige devenu un peu faible sera remplacé par le **Prestige 2,** encore moins accessible aux petites bourses.

— Chez Novag après le succès du Constellation, on récidive avec le **Super Constellation.** Il aura une mémoire bien supérieure et des capacités de jeux plus performantes.

La principale impression qui se dégage de ce tour d'horizon, laisse prévoir dans peu de temps la sortie d'échiquiers encore plus puissants et moins coûteux. Ils auront par exemple, des bibliothèques d'ouvertures plus importantes et un niveau de jeu amélioré en milieu de partie. Mais rassurez-vous, ils restent encore faibles en finale, vous aurez ainsi un espoir de vaincre l'ordinateur. La machine n'est pas prête de dominer l'homme.

	Marque	Prix	Esthétique	Pendule intégrée	Alimentation	Type surface échiquier	Niveaux de jeu	Modules interchangeables	Retour arrière	Conseils aux joueurs	Facilité d'utilisation
TRAVEL MATE	Scisys	495 F	••••	Non	Piles sect.	Semi-sensit.	4	Non	Non	Non	•••
COMPUTER CHESS	Mattel	600 F	•••	Non	Piles	Cristaux liquides	4	Non	3	Oui	••
MINI SENSORY CHESS	Fidelity	650 F	••	Non	Piles sect.	Semi-sensit.	4	Oui	Non	Non	•
CHESS COMPA-NION	Scisys	990 F	••••••	Non	Sect.	Semi-sensit.	8	Non	6	Non	•••
MEPHISTO JUNIOR	Hegener et Glaser	1 100 F	•••	Non	Piles sect.	Pas	8	Non	1	Oui	•
CHESS SENSORY 6	Fidelity	1 250 F	••••	Non	Piles sect.	Semi-sensit.	6	Oui	1	Oui	••••
SENSOR DYNAMIC	ITNC	1 600 F	•••	Non	Piles sect.	Semi-sensit.	8	Oui	16	Oui	••••
PRODIGY	France double R	1 950 F	•••	Oui	Piles sect.	Semi-sensit.	8	Non	3	Oui	•••
CONSTELLATION	Novag	1 990 F	•••••	Non	Piles sect.	Semi-sensit.	16	Oui	30	Oui	•••••
SENSOR CHESS	France Double R	2 000 F	•••	Non	Piles sect.	Semi-sensit.	9	Oui	6	Oui	•••
MEPHISTO 2 S	Hegener et Glaser	2 400 F	••	Oui	Piles sect.	Pas	Infini	Oui	Partie entière	Oui	••••• ou ••
CHESS SENSORY 9	Fidelity	2 600 F	••••	Non	Piles sect. batt.	Semi-sensit.	9	Oui	9	Oui	•••••
CHESS SUPER 9	Fidelity	3 500 F	••••	Non	Piles sect. batt.	Sensit.	Infini	Non	40	Oui	•••••
MONARCH	Conchess	4 000 F	••••	Non	Sect.	Sensit.	11	Oui	Partie entière	Oui	•••
LA RÉGENCE	France double R	4 000 F	••••	Non	Sect.	Sensit.	8	Oui	6	Non	•••
ELECTRONIC GRAND MASTER	Milton Bradley	5 000 F	•••	Non	Sect.	Semi-sensit.	12	Oui	Partie entière	Oui	••••••
MARK V	Scisys	5 900 F	••	Oui	Sect	Cristaux liquides	Infini	Oui	Partie entière	Oui	•••
ELITE AS	Rexton		••••	Oui	Piles sect.	sensit.	8	Oui	Oui	Oui	••••

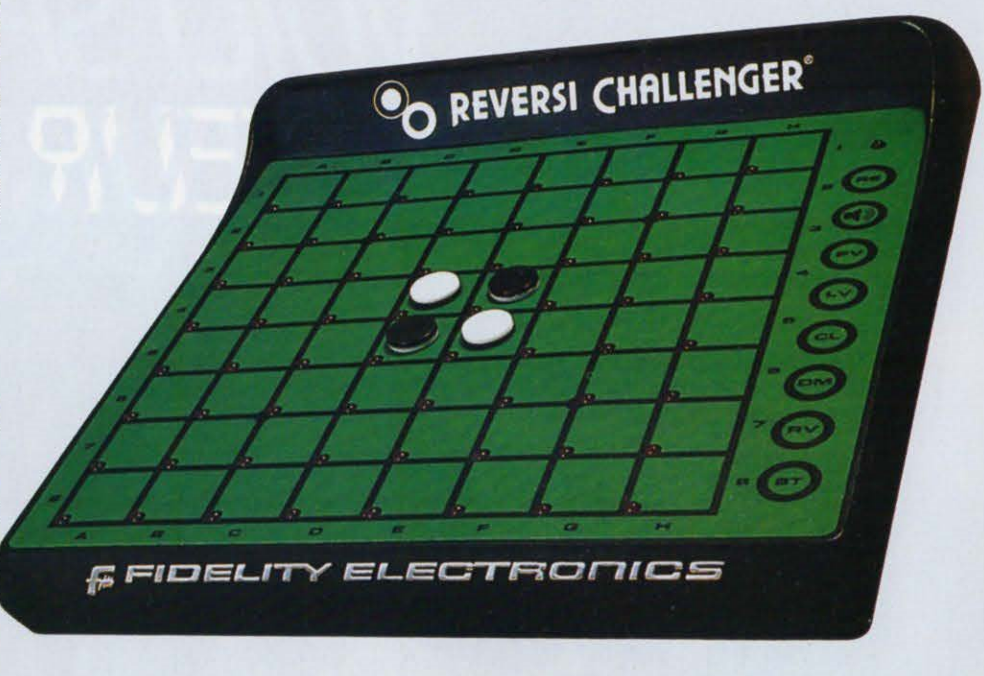
Les autres jeux classiques

Si vous n'êtes pas un inconditionnel des jeux d'échecs, une autre gamme de jeux de stratégie et de réflexion vous est proposée. Il s'agit de l'**Othello-reversi,** du **Backgammon** et du **Bridge électronique,** nous avons trouvé bon de faire une sélection des meilleurs, il en existe beaucoup d'autres.

Othello est un grand classique. Il est apparu en Angleterre au XIXe siècle. Ses règles sont d'une étonnante facilité, mais sa stratégie n'en reste pas moins complexe. Aujourd'hui on compte plus de soixante cinq millions de joueurs. Le jeu se compose d'un échiquier de soixante quatre cases, de la même couleur, les pions ont une



face blanche et l'autre noire. Le but du jeu est de couvrir l'échiquier avec une couleur de pion choisie au départ. Pour retrouver un bon joueur, il faudra se tourner vers des petites machines tels que l'**Odin** de France double R et le **Reversi Challenger** de Fidelity electronics. Les meilleurs d'entre vous auront beaucoup de peine pour résister aux attaques de ses diaboliques petites machines.



Othello - Reversi

Reversi Challenger (Fidelity Electronics) ****, **1 900 francs environ.**

Un ordinateur simple, avec un design réussi, une petite diode est incorporée dans chaque case. L'échiquier sensitif facilite la manipulation des pions, appuyez sur la case choisie pour enregistrer le coup.

Le jeu du Reversi challenger est d'un niveau beaucoup trop élevé pour des débutants, ils seront vite lassés après des échecs successifs. Persévérez, vous pourrez gagner avec un peu de tactique et de temps. Le programme possède une très bonne bibliothèque d'ouvertures, et se révèlera redoutable en milieu de partie. On retrouve toutes les petites fonctions des jeux d'échecs, plusieurs niveaux de jeu, retour en arrière, aide aux joueurs en difficulté... L'ordinateur joue beaucoup en avance (plus de dix coups), ce qui lui permet d'élaborer des tactiques très complexes et de jouer rapidement. Finis les temps de réflexion interminables où le joueur ne sait que faire pendant que la machine « pense ».

Une utilisation facile et un niveau de jeu élevé. Ce sont des éléments décisifs pour le choix de ce type de matériel.

ODIN (France double R), *** **1 600 francs environ.**

Une sorte de boîte que l'on ouvre pour découvrir le clavier qui servira à la manipulation des pions avec au-dessus, un échiquier classique.

Au point de vue technique, cet ordinateur est très proche du Reversi Challenger. On y retrouve toutes les fonctions classiques. L'Odin est cependant plus accessible que le Reversi Challenger. Il vous faudra malgré tout de nombreuses heures d'entraînement pour la battre, mais c'est tout-à-fait possible.

Un ordinateur pour les débutants. Mais le système de touches n'est pas commode à utiliser.

Le Backgammon

Le célèbre jeu du Backgammon a été adapté pour fonctionner sur de petites machines électroniques.

Computer Backgammon **** (Mattel).

Il est de la taille d'une calculette, avec à gauche, les touches de commandes et à droite un écran à cristaux liquides où est représenté le tableau du jeu et les deux dés. C'est un adorable écran mais trop petit pour que les détails se distinguent bien. L'ordinateur est un parieur fou. Tout est bon pour tenter sa chance. Plusieurs niveaux de jeu, et une manipulation facile de l'appareil, à condition de lire attentivement la notice, rendent les parties amusantes. Il ne pourra s'empêcher de dévorer tous les pions à sa portée. Très bon stratège, le Computer Backgammon pratique les ouvertures classiques.

C'est sans aucun doute une bonne petite machine, avec un rapport prix/qualité intéressant, parfait pour découvrir le Backgammon.

Backgammon (Lansay) ***

Pour ceux qui estiment l'esthétique d'une petite machine importante, cet ordinateur est l'idéal, à condition que vous vouliez jouer au Backgammon. Une multitude de touches encadrent l'écran à cristaux liquides, et se manipulent sans aucune difficulté. Les dés peuvent être lancés soit de façon électronique, soit manuellement en utilisant les deux petits fournis avec l'appareil.

Il propose deux niveaux de jeu ultra rapide, mais peut aussi jouer le rôle d'un arbitre. Vous pourrez aussi demander à cette petite machine de résoudre des problèmes difficiles à votre place. Il se met souvent dans des situations difficiles dont il ne peut sortir.

Le Backgammon est un petit ordinateur de jeu très intéressant qui conviendra à toutes sortes de joueurs.

Bridge Challenger 2 (Fidelity Electronics) ***, **2 500 francs environ.**

Le bridge, jeu de l'esprit, semble avoir laissé sans voix les programmeurs. D'apparence plus compliquée, puisqu'il faut deux programmes pour un seul jeu, l'un pour les enchères et l'autre pour le jeu de cartes. On peut constater la venue sur le marché de nombreux ordinateurs d'échecs, mais les jeux de bridge sont rares.

Le Bridge Challenger 1 a été remplacé par le **Bridge Challenger 2,** version améliorée du premier modèle. Fidèle à la tradition Fidelity electronics, il se présente sous l'aspect d'un boîtier brun avec des touches claires. Sur le côté du clavier, un emplacement est réservé pour poser les cartes (de véritables cartes à jouer livrées avec la machine). Contrairement aux jeux d'échecs, c'est un jeu collectif, le hasard y tient une place importante puisque la sortie des cartes est tout-à-fait aléatoire. Le jeu de bridge aura toujours un public plus restreint mais petit à petit il trouvera de nouveaux adeptes. Quelques faiblesses : le niveau de jeu et la programmation d'une partie. Il faut, soit passer les cartes devant le lecteur optique, soit taper sur le clavier.

Un autre jeu, le **Bridge duplicate** apparu peu après, semble beaucoup plus performant.

Il existe aussi un bel ordinateur de jeu de dames tel que le **Dame challenger** de Fidelity electronics, dont le maniement est très simple.

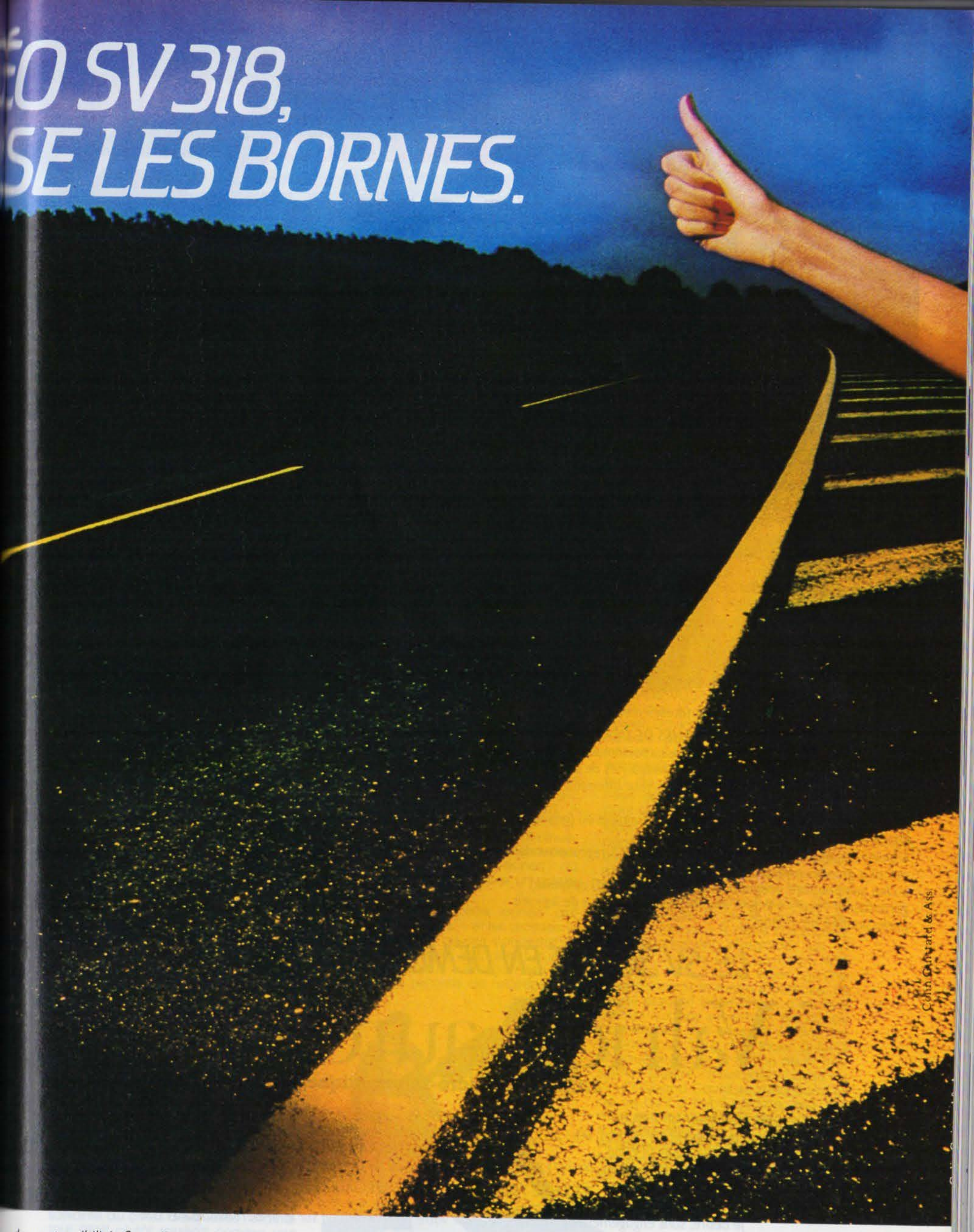


Amateur éclairé ou néophyte en micro-informatique, vous allez voir du pays ! Voici le SPECTRAVIDEO SV 318, l'ordinateur qui dépasse les bornes.

Jamais en effet, un ordinateur personnel n'avait autant repoussé les limites du champ informatique et ce, dans toutes les catégories d'utilisat

INITIATION - CRÉATION - JEUX - EXPLOITATION.

Le SV 318 est un système informatique évolutif extrêmement comple
A tout moment, il se mettra au diapason de vos progrès, de vos besoins



de vos possibilités financières.

Jamais encore un ordinateur n'avait offert une telle potentialité pour une si petite mise de fonds de départ, ni une telle possibilité d'étalement des dépenses.

- *Exceptionnelle extensibilité de mémoire : 32 Ko à 256 Ko RAM et 32 Ko à 96 Ko ROM.* • *Puissant basic SV MICROSOFT® résident.*
- *Famille complète de périphériques.* • *Compatibilité CP/M® intégrée.*
- *Unité centrale : 2 980 F*.*

→



LE SV 318 DÉPASSE LES BORNES DE L'INITIATION.

Très souple d'emploi, utilisant un basic clair et riche, développé pour lui par MICROSOFT®, le SV 318 vous ouvre largement les portes de l'univers informatique. Il vous permet également d'aborder d'autres langages tels que Pascal, Cobol, PL 1, Logo...

LE SV 318 DÉPASSE LES BORNES DE LA CRÉATION.

Si vous voulez créer vos propres programmes ou devenir un artiste de l'informatique, le SV 318, par l'action conjuguée de son basic exceptionnel et de sa grande extensibilité, vous réserve de bien bons moments grâce notamment à :

- *Un accès à 10 touches de fonctions programmables.*
- *Une auto-numérotation/rénumérotation automatique.*
- *Une très grande rapidité d'exécution.*
- *Un stockage des informations sur disquettes ou cassettes.*
- *D'innombrables possibilités graphiques et sonores, etc...*

LE SV 318 DÉPASSE LES BORNES DU JEU.

Véritable "bête de jeux", le SV 318 possède, outre une propre gamme de jeux remarquable, un atout inédit : la possibilité de recevoir toute la série des cartouches COLECOVISION®, l'une des plus riches et des plus attrayantes à ce jour (adaptateur en option).

LE SV 318 DÉPASSE LES BORNES DE L'EXPLOITATION.

Que vos besoins se situent au niveau personnel, familial ou professionnel, le SV 318, par ses nombreuses possibilités de configuration et d'utilisation, vous apporte la réponse que vous attendez. Avec en plus, un immense choix de logiciels :

- *Une gamme propre couvrant gestion personnelle ou familiale, éducation, affaires.*
- *Une compatibilité au nouveau standard MSX® regroupant déjà 15 des plus grands constructeurs mondiaux.*
- *Une compatibilité intégrée au standard CP/M (80 colonnes) garantissant l'accès à la plus abondante bibliothèque de logiciels professionnels au monde.*

DE PLUS, LE SV 318 DÉPASSE LES BORNES DE L'EXTENSIBILITÉ.

Avec le SV 318, plus rien ne vous arrêtera, car il démarre vraiment là où les autres "calent" :

– Extensibilité de mémoire de 32 Ko à 256 Ko RAM et de 32 Ko à 96 Ko ROM.

– Choix de périphériques jamais atteint à ce jour par un appareil de cette catégorie, comportant notamment : boîtier d'extention, mini-bus d'extension, lecteur de disquettes (256 Ko) contrôleur (deux disquettes) lecteur de cassettes (géré par l'ordinateur), extension 16 K RAM et 64 K RAM, RS 232 C, Centronics, 80 colonnes, Modem, adaptateur COLECOVISION, Joystick II et III.

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

• 32 Ko ROM extensibles à 96 Ko	• 10 touches fonction
• 32 Ko RAM extensibles à 256 Ko	• 10 couleurs et 32 lutins graphiques
• Microprocesseur Z 80 A avec horloge 3,6 MHz	• Manette de jeux intégrée/ curseur de contrôle
• Basic SV MICROSOFT®	• Lecteur de cartouches intégré
• Accès direct CP/M® (80 col.)	• Haute résolution de 256 X 192
• 71 touches ASCII (QWERTY)	• Son programmable en basic
• Minuscules et majuscules	• 3 canaux sonores - 8 octaves (A.D.S.R.)
• 52 symboles graphiques	

TOTAL : F 2 980*.

** prix indicatif au 1.10.1983*

Avec toutes ces performances et ces capacités d'extension, le SPECTRAVIDEO SV 318, l'ordinateur qui dépasse les bornes, va vous emmener explorer l'infini...

® CP/M est une marque déposée de Digital Research Inc.
® Microsoft est une marque déposée de Microsoft Corporation
® Colecovision est une marque déposée de Coleco Industries
® MSX est une marque déposée de Microsoft Corporation

LE SV 318 EST EN DÉMONSTRATION CHEZ

Valric-Laurène

L'inédit en micro-informatique.

• VALRIC-LAURENE / PARIS
22 avenue Hoche (M° Etoile). Tél. : 225.20.98.
• VALRIC-LAURENE / LYON
10 quai Tilsitt (M° Bellecourt). Tél. : (7) 838.24.25
• VALRIC-LAURENE / MARSEILLE
5 rue St Saëns (M° Vieux Port). Tél. : (91) 54.83.21
*• **EN BELGIQUE** : MICRO MARKETING*
52 avenue de l'Hippodrome 1050 Bruxelles. Tél. : 648.41.82

ET CHEZ TOUS LES MEILLEURS SPÉCIALISTES

Je désire, sans engagement de ma part, recevoir votre documentation sur le SPECTRAVIDEO SV 318

Nom________ *Prénom*________
Adresse________
*Profession*________ *Tél. (bur)*________ *Tél. (dom.)*________

LES JEUX ÉLECTRONIQUES SE FONT DU CINÉMA

Les jeux électroniques font une percée formidable et particulièrement dans le domaine de l'audiovisuel. Ils y apportent fantaisie et imagination. C'est sans aucun doute la meilleure façon d'entrer dans l'ère des images de synthèse.

Sur les collines d'Hollywood souffle le vent d'un nouveau cinéma dans lequel les jeux électroniques et les micro-ordinateurs tiennent le haut du pavé. Jusqu'ici les films les plus populaires donnaient lieu à des adaptations en jeux vidéo ou en programmes éducatifs. Ce fut le cas de « E.T. » et des « Aventuriers de l'arche perdue », de « Superman », de « La guerre des étoiles » et d'« Alien ». On retrouvait sur l'écran les héros qu'on avait adorés au cinéma.

Mais petit à petit les jeux commencent à jouer un rôle déterminant dans le scénario des films. Le jeu n'est plus relégué au rang d'accessoire ou de gadget commercial visant à faire rentrer dans les caisses des producteurs encore plus d'argent. Le jeu vidéo est devenu le sujet de films. D'abord de manière annexe, dans des séries télévisées où des petits malins s'amusaient à trafiquer les ordinateurs de banques pour récupérer quelque menue monnaie. Puis il est apparu dans des productions de cinéma plus ambitieuses (déjà dans « E.T. » on voyait les enfants jouer avec le Speak and Spell, un jeu éducatif visant à apprendre l'orthographe et possédant un synthétiseur de voix). Un peu partout on voyait des héros — surtout des policiers et des militaires au début — pianoter sur des claviers plus ou moins engageants pour retrouver la trace de fugitifs ou l'indice déterminant pour la suite de l'enquête.

Le piège de sa propre invention

Et puis l'événement cinématographique de l'année dernière fut le film des studios Walt Disney, le célèbre « Tron ». Un informaticien, créateur de jeux vidéo, était pris au piège de sa propre invention à cause d'un méchant qui le livrait à l'ordinateur. Bourré de clins d'œils techniques et de références aux jeux électroniques qui firent le succès des jeux d'arcades, ce film reçut un meilleur accueil outre-atlantique où les ordinateurs familiaux et les jeux d'arcades ont plusieurs longueurs d'avance sur leurs homologues en Europe. Mais l'idée faisait son chemin et on retrouvait toujours l'ordinateur complice (une nouveauté par rapport aux années soixante au cours desquelles l'ordinateur était plutôt ressenti comme une menace pour la sécurité du monde et la liberté de l'individu). On n'en est plus à l'ordinateur fou de « 2001 l'odyssée de l'espace » où Hal assassinait les occupants du vaisseau spatial pour s'en assurer le contrôle.

Dans la troisième version de « Superman », dont on assure qu'elle sera la dernière de la série (on demande à voir), l'ordinateur tient une place de choix. C'est lui le levier qui permet au sympathique chômeur de truander la multinationale dans laquelle il trouve un emploi précaire, et de se faire virer des notes de frais aussi astronomiques qu'injustifiées. C'est aussi un rôle très ambigu pour l'ordinateur car, s'il permet de faire gagner de l'argent à un fauché, il permet aussi de dérégler le satellite météorologique américain pour modifier le climat en Bolivie et faire s'abattre sur les plantations de café un véritable déluge. Poursuivant ses exploits au service des méchants, l'informatique va même mettre en cause l'existence de Superman. Le plus puissant ordinateur du monde va devenir le pire ennemi du héros et aussi de l'humanité tout entière.

Superman et super vidéo games

Mais ce n'est pas vraiment une condamnation sans appel car tout le film est parsemé d'ambiguïtés et d'un humour qui faisait cruellement défaut aux deux précédents épisodes de la série. Ici, même quand il est impitoyable, l'ordinateur reste amusant. La scène au cours de laquelle le méchant tire sur Superman à coup de missiles, est hilarante. Sur l'écran de contrôle de l'ordinateur, Superman apparaît comme un sujet de jeu vidéo qui tente d'éviter les obus. A chaque explosion le nombre de missiles restant affiché sur l'écran, diminue. On est en plein jeu d'arcades, jusqu'au moment où l'échec du méchant est stigmatisé par un game over irrésistible.

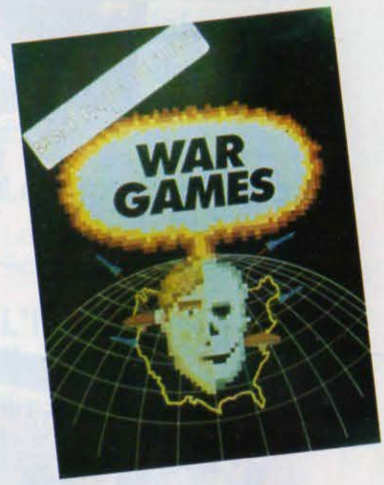
Mais le film de cette année qui emporte les espoirs — et les craintes — les plus fous en ce qui concerne la micro-informatique est, sans aucun doute, le fameux « Wargames » qui bat tous les records de recettes aux États-Unis.

WARGAMES

« Wargames » s'annonce d'ores et déjà comme un des événements cinématographiques américains de 1983.

David Lightman, le héros du film, est tout à fait banal en apparence. Mais David n'a qu'un intérêt dans la vie : échapper à la morne réalité quotidienne pour pénétrer dans le monde artificiel que lui offre son ordinateur domestique.

Par l'intermédiaire du téléphone (ce détail est important, car on peut réellement se connecter à des ordinateurs officiels à l'aide d'un simple terminal en utilisant les lignes téléphoniques, mais il faut pour cela posséder les codes informatiques nécessaires



pour que la machine reçoive votre appel, David accède à certains ordinateurs qui lui sont théoriquement interdits. Il communique avec des jeunes passionnés d'informatique et il se sert de certaines informations, glanées au hasard de ses recherches, pour créer des jeux vidéo.

Mais un jour David va plus loin et pénètre dans un système non identifié, où il trouve des jeux très excitants, mais dont l'objet ne devrait en aucun cas tomber entre les mains d'un adolescent turbulent. Sans le savoir, David est entré dans le jeu le plus dangereux du monde : il défie l'ordinateur du département Wargames de la Défense, Joshua, dans un match terrifiant qui n'a d'autre enjeu qu'une guerre mondiale thermonucléaire. Le détail piquant de l'histoire, c'est que Joshua n'a pas seulement été conçu pour simuler des crises et en tirer les leçons, mais qu'il doit jouer à fond chaque stratégie et option de la Troisième Guerre mondiale. Jusqu'au bout ! Quand David se rend compte de ce qu'il a fait il est trop tard. Les deux super-puissances pensent chacune être attaquée par l'autre. Reste-t-il une solution ? David a 27 heures et 59 minutes pour trouver l'homme qui a créé Joshua.

LES NOUVEAUX JEU



X DE SOCIETE


ELECTRONIC DETECTIVE
Astralement vôtre
LA CHASSE AU TRESOR
ANTI-GANG
Voyage en France
Ravensburger
ZAXXON
UPE des COUPES
and Yard
MB JEUX
YAHTZEE des MOTS
8-80 ans

LES JEUX DE LETTRES

Les jeux de lettres occupent une place de choix dans la liste des jeux de société. Bien entendu, le Scrabble est plus vivace que jamais et continue de passionner des joueurs de tous niveaux qui oscillent entre les parties familiales et les championnats internationaux. Mais beaucoup de jeux de lettres, aux caractéristiques plus ou moins nouvelles et à l'intérêt variable, sont arrivés sur le marché depuis quelques années. Examinons-les d'un peu plus près.

Option (Miro Meccano) est un jeu de lettres passionnant qui associe la connaissance et la tactique. Comme au Scrabble, il faut composer des mots que l'on croise et essayer de réaliser le score maximum avec le nombre de points donné à chaque lettre. Mais les pions représentatifs des lettres ne sont pas des carrés plats, ce sont des cônes à deux facettes dont chacun porte une lettre. On peut utiliser la face qu'on préfère par rapport à la situation du jeu et des possibilités de multiplication de points qu'offre le choix d'une couleur (une face est blanche, l'autre est rouge). Il faut donc réaliser un mot en réunissant des lettres à fort coefficient, mais aussi faire des mots en une seule couleur de plus de cinq lettres (le résultat est alors doublé) et si possible opérer des retournements de lettres de mots déjà existants pour en former un autre, les points sont encore doublés. Après de petits aménagements (la lettre de la face A apparaît désormais en petit sur la face B et rend le jeu plus facile), Option a trouvé son rythme de croisière. C'est un jeu très distrayant. (Version voyage : 60 F environ. Version classique : 90 F environ).

Avec le **Yahtzee des mots,** l'aspect jeu de stratégie est encore plus accentué par rapport au jeu de lettres. Les joueurs disposent de sept dés avec des lettres qui valent des points. Ils les lancent chacun à leur tour et doivent former dans le temps imparti par un impitoyable sablier, des mots aux valeurs les plus élevées possibles. Ce qui rend ce jeu très intéressant c'est que le nombre de lettres des mots à former, aussi bien que le nombre de ces mots, varient à chaque tour selon une progression rapide de la difficulté. La possibilité de relancer les dés (en partie ou en totalité) deux fois, celle d'utiliser des portes de sortie (la marque Chance) ou la possibilité de tenter un « toutes consonnes » ou « toutes voyelles » rendent le jeu beaucoup plus intéressant que s'il était réduit à un simple lancer de dés. Yahtzee des mots (Milton Bradley, 49 F environ).

Victor Hugo ou Machiavel ?

Dans **Red seven** le caractère stratégique du jeu est encore plus développé puisqu'il s'agit autant d'un dérivé du bridge que d'un dérivé du Scrabble. On y joue en équipes et chaque partie se déroule en trois manches. Il s'agit encore de former un mot sur un plateau de jeu. Les lettres rapportent des points ainsi que les cases sur lesquelles elles sont posées, mais les lettres d'atout en rapportent aussi. Toute l'idée du jeu est d'estimer le nombre de coups gagnants que son équipe peut réaliser au cours de la manche. Un système d'enchères permet à l'une des parties de fixer son estimation. Elle devra tout mettre en œuvre pour réaliser son contrat et la partie adverse tout faire pour qu'elle n'y parvienne pas. Le premier joueur compte les points qu'il a marqués en posant ses lettres et le joueur suivant essaie d'en marquer plus. Celui des deux qui y parvient marque un coup gagnant pour son équipe, et ainsi de suite jusqu'à la fin de la manche marquée par la réalisation ou non du contrat. Red seven (Nathan, 106 F environ).

Le Scrabble de Confucius

Dans le **Diamino chinois** les joueurs sont invités, comme d'habitude, à former des mots, mais dans ce jeu toutes les lettres ont la même valeur et la grande particularité tient au fait qu'on peut aligner les lettres dans cinq sens différents, un horizontal et quatre diagonaux. Douze bons petits « diables » apportent un peu de baume au cœur des joueurs en permettant de remplacer n'importe quelle lettre (sans hélas marquer de points). Pour les plus habiles, on conseillera de tenter le « coup de maître », c'est-à-dire de créer simultanément trois mots nouveaux, un coup qui peut rapporter vingt et un points, ce qui est loin d'être négligeable dans une partie. Mais c'est assez difficile. Diamino chinois (Gay Play, 120 F environ).

Le **Jeu du dico** n'offre pas de grandes surprises. Il s'agit de trouver pour chaque joueur le mot choisi par les autres joueurs dans le dictionnaire. Pour deviner ce mot, il pose des questions à l'adversaire de son choix en utilisant les cartes du jeu. On ne peut poser une question que quand on possède une paire de cartes semblables, et ces cartes sont acquises aux tours où le joueur décide de prendre des cartes au lieu de poser des questions ou de consulter le dictionnaire. Est déclaré vainqueur celui qui découvre les mots de tous ses adversaires. Dico (Larousse, 80 F environ).

Un shaker pour faire des cocktails de lettres

Boggle est surtout un jeu de rapidité dans lequel il faut trouver le maximum de mots à partir d'une figure de jeu





remarque, ce dernier peut lui lancer à la figure le terrible mot de « Jarnac ». Il remporte alors les points de son adversaire et a même la faculté d'ajouter au mot que l'autre aurait dû réaliser, les lettres qu'il juge bon. C'est sans pitié ! Jarnac (JLB, 90 F environ, version standard et 160 F version luxe).

Si on parle de **Jeux de mots,** on doit plutôt parler de sept jeux que d'un seul puisque la même boîte offre de nombreuses possibilités. Il y a les « Mots croisés » dans lesquels on doit se débarrasser des lettres tirées en les posant en mots croisés. Il y a aussi « Trois lettres et plus » qui consiste à former à chaque tour un mot nouveau en ajoutant une lettre au mot déjà posé. Et puis on trouve aussi le « Mot brouillé » où il faut deviner le mot secret de l'adversaire. Dans « Lettre à lettre » il convient de se débarrasser des lettres tirées en les plaçant dans une suite alphabétique. Dans le « Mot caché » on retrouve un peu le même principe. Et dans le « Poker de lettres » il faut poser les meilleures combinaisons sur le plateau en utilisant ses propres lettres et celles de l'adversaire. Enfin, dans la « Soupe aux mots », c'est un mélange bizarre de toutes ces combinaisons qui est retenu. Jeux de mots (Nathan, 93 F environ).

donnée par des dés. Chaque dé (il y en a seize en tout) porte des lettres sur chacune de ses faces. Les joueurs disposent d'un shaker pour mélanger ces dés et une fois le sort jeté il faut tenir compte de trois règles essentielles pour former les mots : les lettres qui les composent doivent être contiguës par les angles ou les côtés, le mot doit être lisible dans l'ordre ortographique des lettres et les mots doivent avoir plus de trois lettres. Bien entendu la même lettre ne peut pas être utilisée deux fois dans le même mot. Boggle (Miro Meccano, 60 F environ).

Jarnac, ce jeu au nom évocateur est plus qu'un simple jeu de mots. C'est aussi un jeu de stratégie. On y joue à deux ou par équipes. Le principe est le même que pour la plupart des jeux de lettres puisqu'il s'agit de former des mots les plus longs possible soit en utilisant les lettres d'un autre mot, soit en les créant de toutes pièces.

L'astuce du jeu réside dans le fait que chaque joueur laisse en évidence sur la table les lettres dont il dispose, il passe son tour. Mais si le malheureux laisse passer une occasion de réaliser un mot et que son adversaire le

L'APPRÉCIATION DE LA RÉDACTION :

OPTION ****
YAHTZEE DES MOTS ****
RED SEVEN ***
DIAMINO CHINOIS ***
JEU DU DICO *
BOGGLE **
JARNAC ****
JEUX DE MOTS ***

JEUX DE SOCIETE ET TELEVISION

La tentation est grande pour les éditeurs de jeux de société de reprendre les thèmes et les noms de jeux télévisés ou radiophoniques très appréciés du public. Ils espèrent amener à la version en carton tous ceux qui ont apprécié l'émission.

Il faut bien dire que le calcul ne se vérifie pas toujours et certains jeux perdent beaucoup de leur magie quand ils sont transposés. En revanche d'autres se tirent très bien d'un tel voyage. La règle générale veut que les jeux les plus facilement adaptables soient les jeux les plus simples sur le petit écran. Plus un jeu est sophistiqué, plus sa transposition paraîtra banale aux joueurs.

La vedette incontestable de ces transferts est l'adaptation du célèbre jeu télévisé **Des Chiffres et des lettres.** L'émission présentée par Patrice Laffont existe depuis plus de dix ans et elle est suivie par plusieurs millions de téléspectateurs qui se passionnent autant pour la recherche des mots que pour celle des chiffres. Le principe du jeu est bien connu, qui consiste à faire alterner la recherche d'un mot le plus long possible à partir de voyelles et consoles données (les joueurs déterminent chacun à leur tour le nombre de voyelles et de consonnes) et la recherche du nombre le plus proche possible d'un nombe tiré au hasard, à partir de nombres euxmêmes tirés au hasard.

Il faut donc être le plus habile possible pour devancer son concurrent, mais il faut aussi être le plus rapide sous peine de se voir souffler la victoire par un adversaire plus vif. L'adaptation en jeux de carton est réalisée en deux boîtes distinctes. La première s'appelle **Le Mot le plus long** (Ceji) et la seconde **Le Compte est bon** (Laffont). La fidélité à l'émission est totale, c'est l'exacte transposition de celle-ci.

Mais le phénomène s'étend et ne se limite pas au jeu de société familial. Profitant de la popularité de ce jeu, des clubs se sont créés. Et l'émission d'Armand Jammot donne lieu à une coupe de France depuis près de deux ans. L'adaptation de l'émission dans plusieurs pays et sa diffusion dans les pays francophones accentuent encore sa notoriété. A quand des championnats du monde Des Chiffres et des lettres ? (100 F environ). A noter qu'il existe une version électronique de ce jeu (voir le chapitre Jeux de table).

Dans la **Chasse au trésor** on retrouve les voyages et les aventures proposés par l'émission à l'hélicoptère infatiga-





ble et à l'animateur-cascadeur inépuisable. On les retrouve, mais il est indéniable que la course perd beaucoup de son charme par rapport aux quasi-reportages proposés par la télévision. Il est très difficile de rendre l'impression de suspense sur un plateau de jeu statique. Malgré la présence d'hélicoptères en plastique et de cartes-photographies représentant des paysages aussi bien polynésiens que chinois ou australiens, ce jeu ne saurait soutenir la comparaison avec son grand frère. Reste un jeu de société agréable (Nathan, 140 F environ).

Quittons les voyages du corps pour retrouver ceux de l'esprit avec l'adaptation de l'émission regrettée d'Elisabeth Tessier (on regrette autant la speakerine que son émission). Dans **Astralement vôtre,** on ne cherche pas à vaincre un adversaire (le jeu est conçu pour deux joueurs), mais à atteindre le premier la félicité, ce qui n'est pas un programme très rebutant a priori ! Sur un plateau astral et zodiacal, on fait avancer ses pions. Mais leur mouvement est largement déterminé par le signe des joueurs et leurs affinités ou leur manque d'affinités. Tout n'est pas rose dans le ciel et il faut parfois prendre les pions de l'adversaire pour suivre son petit bonhomme de chemin. Autrement dit, on peut être conduit à faire du mal... mais sans intention de nuire ! Plus qu'un jeu, il s'agit d'une introduction distrayante à l'astrologie (Schmidt International, 100 F environ).

Tout le monde connaît les **Grosses Têtes** de Philippe Bouvard, l'émission vedette de RTL. Voici l'adaptation de celles-ci en jeu de carton. On retrouve les turbulents invités qui ont contribué aux grands moments de l'émission. De Jean Dutourd et Paul Guth à Jean Yanne, en passant par Jacques Martin, Sim, Philippe Castelli et Léon Zitrone, les caricatures très bien dessinées de ces grosses têtes sont disposées sur un plateau circulaire où figurent aussi Philippe Bouvard, le public et Charlemagne, Molière, Henri IV et Néron.

Bien entendu le jeu a un but. Mais celui-ci s'efface bien vite (répondre au maximum de questions) au profit d'un jeu d'ambiance qui sera d'autant mieux réussi que les participants seront de joyeux drilles. Chaque joueur doit deviner la réponse à la question posée, sauf un des joueurs dont le rôle est de remplacer le public et qui doit gêner les autres joueurs. La partie la plus amusante est celle des gages, qui sont tirés au sort et conduisent les joueurs à « limiter Paul Guth imitant un Chinois » ou bien « imiter Sim dans la danse du cygne » ou encore « chanter les paroles de « La Marseillaise » sur l'air d'« Il était une fois dans l'ouest ».

Quant aux questions qui permettent aux joueurs de répondre avec humour en fournissant prétexte à des plaisanteries inépuisables, elles offrent aussi de temps en temps la possibilité d'acquérir des connaissances indispensables pour briller plus tard en société. En effet il est infiniment nécessaire de savoir que les « vidanges » sont, pour les Belges, les bouteilles consignées, ou bien que l'armée luxembourgeoise ne compte que des officiers et aucun soldat de troupe. Quand en plus vous saurez que le chien d'Asie appelé Cyon a la particularité de ne pas aboyer et que le plus grand consommateur de talc de l'administration est la police judiciaire, pour relever les empreintes digitales... vous pourrez affronter les plus cultivés de vos amis sans le moindre complexe... (Nathan, 127 F environ).

LE TEST

Le Mot le plus long**
Le Compte est bon**
La Chasse au trésor**
Astralement vôtre*****
Les grosses Têtes****

JEUX DE SOCIÉTÉ OU JEUX VIDÉO ?

L'idée de transposer les succès du petit écran en jeux de société a donc été largement exploitée. Mais jusqu'ici personne n'avait pensé à

créer des jeux de société en carton et plastique à partir des jeux vidéo. Si la transposition avait déjà eu lieu, c'était dans l'autre sens, celui des jeux vidéo inspirés des jeux de société les plus célèbres (ainsi les programmes pour micro-ordinateurs inspirés du Monopoly ou du Risk). C'est désormais chose faite avec la collection de jeux de société proposée par l'éditeur Milton Bradley. On y retrouve les plus grands succès des jeux de café et jeux vidéo d'appartement en version sur carton. L'inévitable petit glouton est au rendez-vous et il ne tient qu'à l'habileté des joueurs qu'il soit aussi vorace que sur l'écran de télévision. Il est matérialisé par une figurine en plastique qui peut absorber les billes placées sur le parcours (le plaisir de manger des points est encore plus fort que dans le jeu vidéo). Mais les fantômes aussi sont au rendez-vous, des fantômes bien réels qui vont s'ingénier à battre votre **Pac-Man** sur son propre terrain !

Dans une autre boîte on trouve **Donkey Kong**, le singe espiègle qui passe son temps à se chamailler avec Mario le charpentier. Là aussi les figurines donnent aux situations de jeu un réalisme supérieur à celui obtenu sur un écran de jeux vidéo. Le dessin de plateau de jeu est suffisamment précis et élégant pour ne pas décevoir par rapport au parcours vertical du jeu de café ou d'appartement dans ses meilleures versions.

On trouve aussi **Frogger**, la charmante petite grenouille qui veut traverser la route (celle-ci est matérialisée par des couloirs bornés de rampes), **Zaxxon** et ses réservoirs innombrables à détruire impérativement, **Berzerk** et ses robots sans scrupules, et même **Défender** et **Turbo**. C'était un pari dangereux de prendre ce risque. On pouvait craindre que ces jeux de réflexe et d'adresse ne perdent beaucoup de leur intérêt dans une version statique. Il n'en est rien et au contraire les joueurs trouvent beaucoup de plaisir à ralentir des rythmes de jeu certes passionnant, mais souvent obsédants lorsqu'ils se déroulent sur le petit écran. (Chaque jeu, 106 F environ).

LE VERDICT DU TEST

Pac-Man***
Donkey Kong***
Berzerk***
Zaxxon****
Frogger*****
Defender***
Turbo***
Age conseillé : 7-14 ans.

LES JEUX D'AFFAIRES

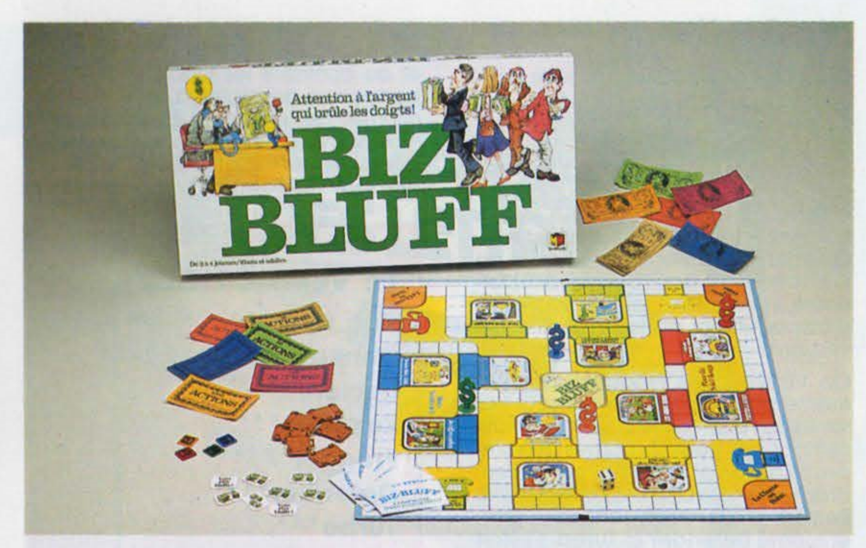
Faire fortune en une partie, accumuler les richesses au détriment des autres joueurs, monter des opérations financières aussi astucieuses que lucratives, c'est le rêve de nombre d'entre nous. Et ce rêve peut se réaliser grâce aux jeux d'affaires qui simulent des marchés immobiliers, de valeurs ou de marchandises.



Tout a commencé avec le **Monopoly** et tout continue avec lui. D'autant plus qu'il est remis au goût du jour par l'apparition d'une version électronique qui associe toutes les règles de jeux classiques et un ordinateur dont le rôle est de réveiller les ardeurs des adversaires en empêchant que la monotonie ne s'installe. La situation de jeu est sans cesse remise en cause par l'ordinateur qui porte en toute modestie le nom de **Monopoly Playmaster.** Trois éléments nouveaux sont apportés par l'ordinateur. Le premier s'appelle le buy back et consiste à remettre périodiquement sur le marché toutes les propriétés d'une même couleur. Tous les joueurs qui possèdent une propriété de cette couleur doivent la verser à la banque moyennant un dédommagement égal au prix d'achat indiqué sur la carte. Les terrains sont immédiatement remis en vente au plus offrant. Mais il faut noter que les joueurs possédant deux ou trois terrains ne sont pas tenus de vendre ceux-ci. On ne peut donc parler de spoliation, et l'opération se limite à éviter de se trouver devant des situations bloquées où un joueur empêche les autres de posséder tous les terrains d'une même couleur. Le second est le prêt. Pour l'obtenir il faut posséder tous les terrains de la même couleur. A tout moment on peut obtenir en liquide et immédiatement, la valeur du groupe indiquée sur le plateau de jeu. Mais attention, si vous disposez de sept tours pour rembourser, vous devez aussi savoir que les intérêts s'élèvent à dix pour cent et qu'en cas de retard dans le paiement des sommes dues, l'ordinateur rappellera impitoyablement au joueur ses devoirs et le déclarera en faillite si celui-ci n'est pas solvable. Quant au troisième élément il s'agit de la vente aux enchères. Tous les six lancers de dès, l'ordinateur choisit un terrain et il charge le banquier de le mettre en vente. On évite ainsi que le jeu soit bloqué par le fait que personne ne tombe sur une case vierge. **Monopoly et Monopoly Playmaster** (Miro Meccano, 900 F environ).

Comment épouser un Millionnaire

Dans le **Millionnaire,** la démarche pour faire fortune semble beaucoup plus aléatoire au premier coup d'œil, comme si elle n'était qu'un pur pro-



duit de la chance. C'est inexact car la tactique entre pour une grande part dans le mode de jeu. Et puis il y a une astuce qui séduira les joueurs les plus acharnés puisqu'il faut autant chercher à ruiner ses adversaires qu'à faire fortune soi-même.

Sur un plateau de jeu est dessiné un parcours circulaire où se déplace un pion unique pour tous les joueurs. Chacun des joueurs joue à son tour. Avant chaque lancer de dés, tous les joueurs parient une partie de leur capital de départ en anticipant sur l'avancée imminente du pion. Puis le joueur dont c'est le tour, lance les dés. Selon la couleur sur laquelle tombe le pion (les couleurs sont réparties sur les arcs de cercle du parcours), cela double la mise des joueurs, la décuple ou même la centuple. Mais l'affaire se corse quand on sait que les joueurs peuvent aussi perdre leur mise ou même perdre justement l'argent qu'ils n'ont pas misé. Quant à la case noire, elle conduit le joueur qui a fait avancer le pion sur elle, à relancer un dé et, suivant le résultat, il reçoit une prime ou la quasi-totalité de la fortune des autres joueurs, ou bien il est à moitié ruiné, voire totalement. Tout l'intérêt du jeu consiste à pouvoir relancer les dés si le résultat obtenu au premier coup n'est pas satisfaisant. Le joueur tiendra alors compte autant des paris de ses adversaires que de ses intérêts propres pour décider ou non de relancer les dés. On retrouve ici la nécessité de nuire aux autres pour mieux réussir. Aux plus timorés on conseillera d'utiliser le système d'assurances qui diminue largement les risques, mais aussi les émotions. Le Millionnaire (Ravensburger, 150 F environ).

Trafics inavouables et manœuvres occultes

S'il vous restait des illusions sur les moyens d'amasser des richesses, **Capital Power** vous les ôte dès le premier tour de jeu. Car ce qui frappe dès la première prise de contact, c'est à la fois la technicité de ce jeu et son cynisme. Il faut savoir par exemple qu'il existe deux sortes d'argent : l'argent normal et l'argent noir dont la provenance est aussi inavouable que la future utilisation. Pour couronner le tout, ce jeu a reçu le prix Banqueroute en 1981, ce qui suffit à définir son haut degré de moralité.

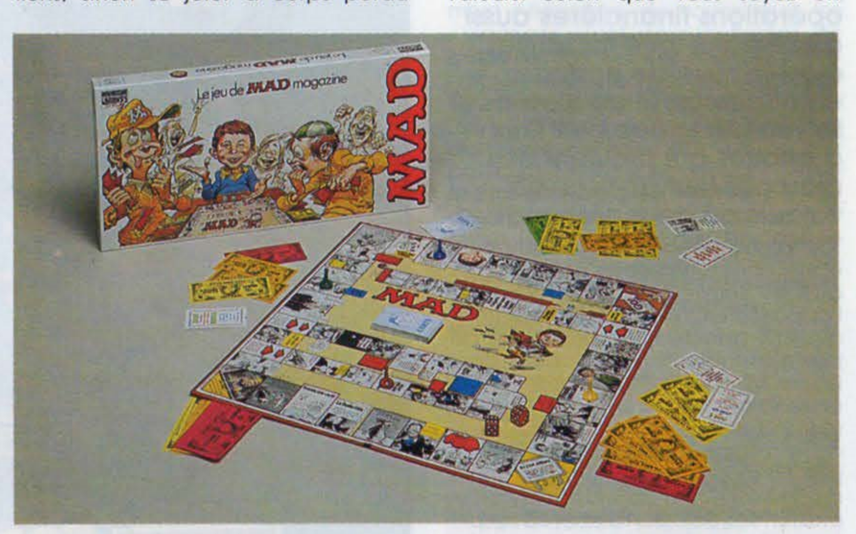
Chaque joueur possède un pion holding, qui constitue le point de départ de son épopée, et cent mille dollars. Quatre pays sont représentés sur le plateau de jeu : la Suisse et le Luxembourg (on aurait été très étonné qu'ils n'y figurent pas) et aussi l'Italie et l'Argentine. Que faire dans ces conditions, sinon se jeter à corps perdu dans la bataille des dollars en cherchant à amasser et amasser encore ? Le but ultime est d'acquérir des actions de la banque pour pouvoir la contrôler et devenir ainsi le maître du jeu. Mais à la fin de la partie, quand on se retrouve dans la vie réelle, comme il est difficile de ne plus être un génial financier !

Tous les moyens sont bons pour faire fortune et en particulier les spéculations sur les matières premières et les produits alimentaires ou la bourse des métaux. Quant au financement, il peut avoir des sources bien répréhensibles. Mais les affaires sont les affaires ! Bien entendu tout n'est pas rose et les nationalisations constituent une menace qui vous fera froid dans le dos, d'autant que la brigade financière ne vous laisse pas beaucoup de répit. Mais si en plus vous vous livrez au trafic d'armes (après tout, pourquoi pas ?) vous aurez en prime Interpol sur le dos. Capital Power (International Team, 160F).

Vessies, lanternes et gros sous

Encore une impérieuse nécessité de devenir riche le plus vite possible à en croire **Biz Bluff.** Heureusement la présentation humoristique des dessins permet de souffler un peu dans cet univers usant pour les nerfs. Le principe est de faire fructifier son argent en spéculant sur des sociétés et, si possible, en persuadant les autres joueurs de spéculer avec soi. Il est impératif d'avoir une attitude intermédiaire entre l'étude approfondie des dossiers et la rapidité d'action. Facile à dire, mais pas toujours à réaliser... Mais le plus important, comme le nom du jeu l'indique, c'est le bluff, c'est-à-dire la faculté des joueurs de se faire mutuellement prendre des vessies pour des lanternes. Un soupçon de hasard avec le lancement d'un dé, un grand soupçon d'humour et vous obtenez un cocktail détonnant. Biz Bluff (Miro Meccano, 120 F environ).

Avec **Bourse** vous entrez dans le jeu de la spéculation pure. Tout est conditionné par la conjoncture qui commande le mouvement général des valeurs. Selon que vous soyez en



expansion ou en récession, votre portefeuille évoluera différemment (c'est le moins qu'on puisse dire). Mais il ne s'agit pas d'un jeu de hasard. L'issue de la partie dépend largement du type de valeurs qu'on choisit pour spéculer. Certaines actions permettent de réaliser des profits substantiels si tout va bien, mais elles vous entraînent dans la ruine si vous êtes trop téméraire. D'autres valeurs ne comportent aucun risque pour votre santé financière mais à l'inverse, elles ne permettent pas de gains vraiment intéressants. Un subtil dosage devrait apporter une solution satisfaisante. Bourse (Mako, 140 F environ).

Si vous êtes un passionné des circuits internationaux de marchandises, c'est-à-dire du commerce internatio-

nal, précipitez-vous sur **Richesses du monde.** Vous y apprendrez, sous couvert d'initiation économique, à organiser des profits énormes en jouant sur les matières premières pour un profit très légitime : le vôtre. Prendre la richesse où elle est pour en tirer le maximum, voilà qui devrait enlever tous vos scrupules. Mais attention, ce n'est qu'un jeu ! Dans la réalité, des choses pareilles ne peuvent se produire ! Richesses du monde (Nathan, 170 F environ).

Beaucoup plus didactique est le jeu **Business** qui est vraiment une initiation au jeu économique des sociétés. Il réunit les éléments constitutifs de la production et de la vente, et les joueurs s'emploient à devenir de bons gestionnaires. Pour plus de vérité, les cases portent les noms de sociétés existantes (ce qui n'est pas fait pour déplaire à celles-ci dont on dit qu'elles auraient sponsorisé le jeu). Business (Mako, 140 F environ).

Pour terminer, il faut donner une mention spéciale à **Mad,** un jeu aussi fou que son titre veut bien le dire. Tout est à l'envers dans ce jeu, à commencer par le but qui est d'avoir le moins d'argent possible à la fin. Les joueurs vont donc s'employer à perdre leur capital de départ, et ils seront aidés ou contrés, dans cette tâche, par un parcours complètement fou et des cartes de hasard tout aussi folles.

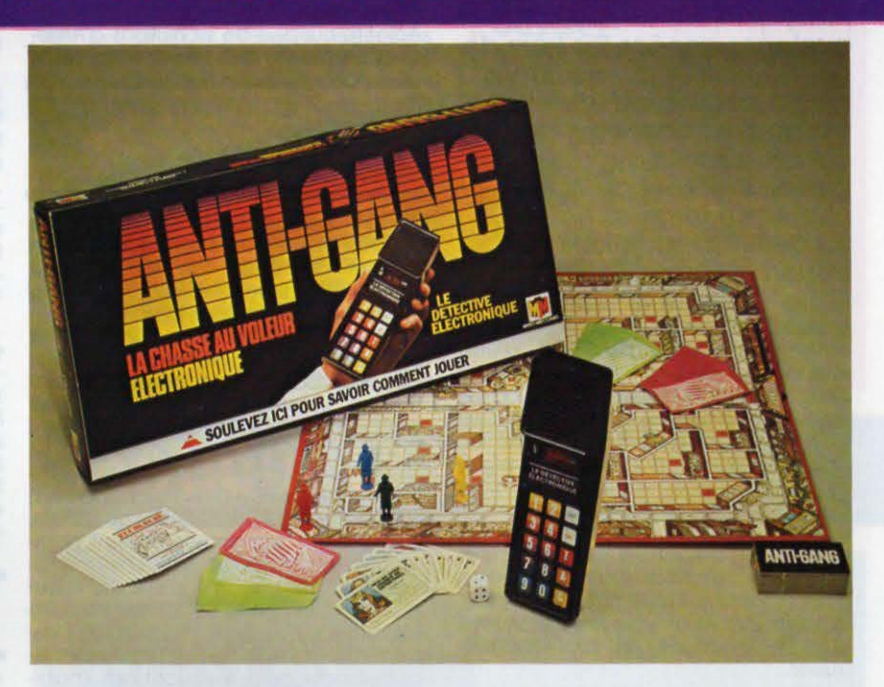
De temps en temps, le joueur le plus près de la victoire recevra l'argent d'un autre joueur à qui il devra donner son maigre magot. Les situations en deviennent complètement inversées... pour la plus grande joie des amateurs d'absurde ! Mad (Miro Meccano, 75 F environ).

L'APPRÉCIATION DE LA RÉDACTION

Monopoly Playmaster****
Millionnaire*****
Biz Bluff***
Capital Power****
Bourse***
Richesses du monde***
Business**
Mad****

L'INSPECTEUR MENE L'ENQUETE

Entre deux suspects, Sherlock Holmes et Hercule Poirot hésitent longuement et ce n'est certainement pas Arsène Lupin qui leur donnera un coup de main. Alors traquer les assassins, examiner les indices et découvrir les failles d'un alibi, c'est ce que proposent les jeux d'enquêtes policières.



Le premier, et le plus connu de ces jeux, est sans aucun doute le **Cluedo** qui poursuit une carrière remarquable en demandant sans relâche aux protagonistes de découvrir qui a bien pu tuer le Dr Lenoir. Il faut répondre en trois parties à la triple question. Qui ? Où ? Avec quoi ? Les joueurs s'interrogent mutuellement pour trouver des éléments de réponse. Perspicacité, mais aussi attention, sont nécessaires pour suivre le fil de l'enquête et aboutir avant les autres. Mais attention ! Chaque joueur n'a droit qu'à une chance, et une mauvaise conclusion ne laisse pas la possibilité de se racheter. Il faut réussir du premier coup. C'est peut-être Mlle Rose dans le vestibule avec un couteau qui a commis l'abominable meurtre, mais c'est peut-être le colonel Moutarde dans le grand salon avec le chandelier... Tout un programme ! (Miro Meccano, 120 F environ).

Dans **Scotland Yard** les joueurs se trouvent dans le centre de Londres et doivent retrouver Mister X, incarné par un des joueurs, qui se cache habilement dans un fog complice. Il leur faut faire vite pour rencontrer le fuyard et le forcer à se montrer car ils risquent d'épuiser leurs tickets et de ne plus pouvoir prendre l'autobus, le métro ou les taxis pour continuer leur enquête. Car c'est un autre aspect du jeu que de faire découvrir la ville entre deux filatures. Il n'est pas facile de retrouver la trace de Mister X dont on ne connaît que le mode de déplacement, mais ni la direction choisie, ni le point de départ. On se perd en conjectures. On ne parvient à sortir de cette chasse à l'homme que lorsque tous les détectives sont immobilisés faute de tickets de déplacement consacrant ainsi la victoire de Mister X, ou quand un des joueurs tombe sur la case où se trouve le fugitif, c'est alors le détective perspicace qui triomphe. (Ravensburger, 139 F environ).

Joueur et meurtrier

A mi-chemin entre le jeu et le livre, on trouve une tentative intéressante avec **Meurtre à Miami** qui propose une enquête en Floride à ses lecteurs. En plus de l'histoire déjà bien fournie, on trouve un certain nombre d'indices joints tels que des morceaux de tissu, des mèches de cheveux et des empreintes digitales ou des photographies de personnages et de lieux. A partir de tous ces éléments, le joueur se lance à la recherche de l'assassin et doit développer des trésors d'imagination pour suivre le raisonnement de l'auteur. Si vous ne trouvez pas le tueur vous devrez vous résoudre finalement à décacheter l'enveloppe dans laquelle est contenue la solution de l'énigme. (Éditions Ramsay).

Dans **Antigang** la recherche de l'assassin devient électronique et les apprentis-détectives disposent d'un assistant. Il s'agit d'un ordinateur qui guide les recherches en reproduisant les bruits qui ont retentit au cours du crime. Ainsi les bruits de pas ou les bris de vitres donnent des renseignements sur les circonstances du drame. Le jeu se déroule à la fois avec l'ordinateur et à la fois sur un plateau de jeu en carton où des figurines représentant les personnages se déplacent au gré des lancés de dés. (Miro Meccano, 450 F environ).

Dans **Electronic détective** on trouve aussi un ordinateur pour orienter les recherches des fins limiers et leur évi-

ter de se perdre dans les méandres d'une enquête difficile. A noter aussi que ce gadget permet de jouer seul face à la machine, ce qui semble être le comble pour un jeu de société, mais se révèle être très pratique. A partir du nom de la victime et de l'endroit où elle a été trouvée, il faut déceler le coupable dans une brochette de dix-neuf suspects. C'est l'ordinateur qui répond aux enquêteurs au fur et à mesure de leur progression. Mais les suspects ne se laissent pas piéger facilement et chacun d'entre eux possède un alibi : l'endroit où il se trouvait après le meurtre et, le cas échéant, la personne qui se trouvait avec lui. C'est aux détectives de recouper les indications fournies par l'ordinateur pour arriver à des conclusions exactes. S'ils devinent juste, l'ordinateur fera entendre une sirène de police qui signifiera la victoire et l'arrestation du bandit. Sinon des coups de feu feront une nouvelle victime... le détective qui n'aurait pas dû se tromper ! (Idéal, 410 F environ).

Le verdict de la rédaction :

Cluedo****
Scotland Yard***
Meurtre à Miami****
Antigang***
Electronic détective***

LES WARGAMES OU JEUX DE GUERRE

Le phénomène était jusqu'ici anglo-saxon et n'avait pas reçu un accueil enthousiaste du public français. Mais depuis quelques années les jeux de guerre, mieux connus dans le mot anglais de wargames, connaissent un certain succès auprès de joueurs qui sont prêts à passer de longues heures sur des reproductions en carton de batailles passées.

Un jeu de guerre se compose d'un plateau en carton représentant une carte, celle d'un pays ou d'une région, ou encore d'une ville. Sur cette carte sont dessinées des cases de forme carrée ou octogonale. Des pions représentent les soldats ou les groupes de soldats (armées, divisions ou même sections, voire individus). Il y a aussi un ou plusieurs dés qui remplissent des fonctions variables suivant la part de hasard laissée dans le jeu. Enfin, la règle du jeu est contenue dans un document, en général épais, qui peut même avoir la taille d'un livre dans les versions les plus sophistiquées.

La règle du jeu fixe le mode d'avancement des troupes suivant leurs caractéristiques (nombre de soldats ou d'engins, puissance de feu, mode de transport courant : mécanisé ou non par exemple, etc.), mais aussi suivant la saison et la nature du terrain ou encore la nature et la puissance de la riposte de l'armée adverse. Les thèmes de ces jeux recoupent généralement ceux de batailles passées auquelles leur notoriété confère une certaine pérennité. C'est le cas par exemple des guerres mythologiques. Les joueurs se trouvent donc dans la situation de refaire la bataille de Waterloo (en essayant de donner la victoire à Napoléon) ou celle de Trafalgar ou encore celle de Troie.

Si on peut douter légitimement d'une intention pacifique dans une telle démarche, il ne faut surtout pas en tirer la conclusion que les joueurs de wargames sont des bellicistes forcenés. Il s'agit beaucoup plus de réfléchir autour d'une bataille et des opportunités tactiques qu'elle offre que de chercher à faire couler le sang. Le jeu de guerre a été inventé en 1780 par le maître des pages du duc de Brunswhick. Mais il n'a réellement connu du succès auprès du grand public qu'à partir de 1945. Aujourd'hui plus de six millions d'Américains y jouent régulièrement.

Nelson battu à Trafalgar, et Vercingétorix vainqueur à Alésia

En fait chaque joueur a sa période favorite et préférera en découdre en Afrique au cours de la seconde guerre mondiale, à Alésia ou Gergovie ou encore dans les batailles navales du XVIIIe siècle. Mais certains jeux sont de pure imagination. C'est le cas des combats galactiques ou sous-marins inventés par des auteurs débordant d'imagination qui puisent dans la littérature de science-fiction et dans les bandes dessinées fantastiques américaines (les marvel comics) les idées de scénarios guerriers. Jusqu'ici les wargames étaient commercialisés dans des versions anglaises et les néophytes étaient vite rebutés par la difficulté de devoir traduire avant de commencer à jouer, des instructions particulièrement compliquées pour ceux qui n'ont pas l'habitude de commander des chars, de savoir combien consomme une automitrailleuse dans des chemins de terre humide et quelle est la ration quotidienne d'une division parachutiste en opération.

Ces braves CRS du Quartier Latin.

Maintenant, certaines firmes se chargent de traduire les fiches techniques. C'est le cas d'International Team. Mais des auteurs français font leur apparition sur le marché et proposent des wargames en français avec des sujets français. Les Éditions du Stratège sont les pionniers de cette nouvelle aventure et proposent par exemple **Mai 68**, un wargame urbain où les nostalgiques des barricades pourront à loisir retrouver les heures chaudes de la révolte étudiante.

Dans **Viva Zapata**, on se retrouve en 1915 dans un Mexique en pleine ébullition. Forces légalistes contre révolu-



tionnaires héroïques offrent un spectacle bien manichéen. Mais les wargames ne donnent pas, par définition, dans les nuances trop florentines. C'est plutôt le domaine des jeux de stratégie dont nous parlions dans un autre chapitre. (Édition du Stratège.)

Iliad offre la possibilité aux débutants de pénétrer dans l'univers des wargames. Il est en français et ses règles sont élémentaires au regard des véritables wargames. Le sujet en est la guerre de Troie qui décidément aura bien lieu. Une occasion pour se replonger quelques heures dans la littérature homérique. La carte représente la plaine de Troie. On retrouve la mer, le camp grec et le mur bâti pour le protéger, mais aussi les fleuves Scamandre et Simois. Les pions sont les héros comme Achille, Hector ou Énée. Ils s'affrontent selon deux règles différentes suivant qu'il s'agisse de duels ou de batailles rangées. Quant au terrain, il ne permet pas les mêmes modes de progression. La mer n'est jamais praticable, les fleuves

sont difficiles à traverser, et les monts exigent deux points d'avancement pour justifier leur relief. (International Team, 130 F environ.)

Ulysse décoiffé par le Mistral

Dans **Odyssey** c'est le vent qui conditionne toutes les progressions. Minerve et Neptune conduisent Ulysse dans des îles plus dangereuses les unes que les autres. On attend avec angoisse le retour vers Ithaque. (International Team, 130 F environ.)

Dans **Battle for Normandy** les joueurs ont la lourde tâche de refaire le débarquement de juin 1944. Le jeu se déroule en huit jours sur le terrain et il constitue une bonne introduction aux wargames. Battle for Normandy est un jeu en anglais édité par Attactix (180 F environ).

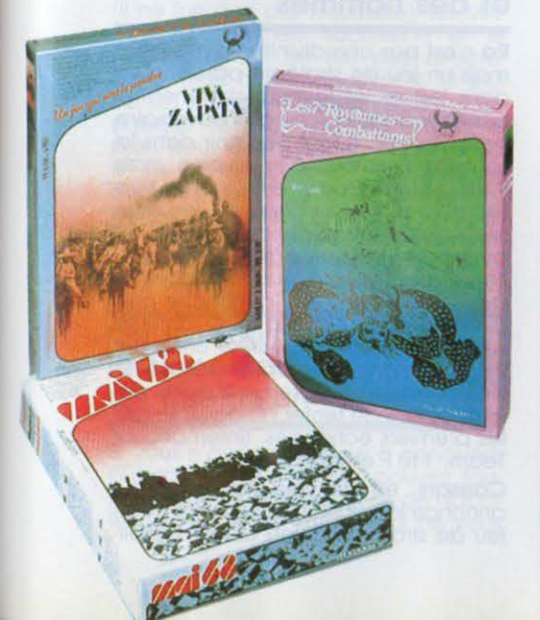
Paris brûle-t-il ? La Libération est un jeu de guerre français (Éditions du Stratège). L'enjeu est le contrôle de la capitale, et particulièrement de ses rues. (160 F environ.)

Mais les guerres futures sont aussi une source d'inspiration particulièrement riche pour les auteurs qui proposent des combats de Troisième Guerre mondiale. **Apocalypse** par exemple, qui après une guerre froide de cinquante ans, embrase l'Europe pour la plus grande joie de Sir John Hackett l'auteur de la Troisième Guerre mondiale. (France double R, 110 F environ.)

Dans **East and West,** on met en scène l'attaque soviétique sur l'Europe occidentale, et les trois fronts principaux du monde sont mis à contribution. Il s'agit de l'Europe Centrale, du Moyen-Orient et de la Chine. Mais les trois fronts ne sont pas isolés, car il est possible de transférer des forces de l'un à l'autre dans certaines conditions.

Champignons atomiques et bottes de cuir

Pour les plus pressés, il sera possible de ne jouer que sur un seul front. East and West. En français. (International Team, 205 F environ.)



Pour réconcilier les jeux et l'Éducation Nationale voici la **Bataille de la Marne** et ses célèbres taxis. L'offensive du 6 septembre 1914 déclenchée par Joffre donne lieu à un wargame de bon niveau qui s'adresse plutôt à des joueurs confirmés. (Dragonlords, 130 F environ.)

Dans **Kriegspiel** on cherche encore une fois à initier un public français qui s'est montré jusqu'ici réticent aux jeux de guerre. Le propos n'est pas de reconstituer une bataille réelle ou même réaliste, mais de faire comprendre les règles de base des wargames aux néophytes. Le principe fondamental est de faire comprendre les différentes vitesses de déplacement de tous les éléments : les canons sont plus lents que les soldats qui sont eux-mêmes plus lents que les cavaliers. Comme le jeu peut être joué sur peu de temps, il ne lassera pas les débutants. En français. (Société Française d'Innovation.)

Dans **Rommel** est mise en scène la dernière grande offensive des forces italo-allemandes en Tunisie contre les forces américaines et anglaises. A mentionner : l'existence d'une carte en relief du terrain, qui accentue le réalisme de la bataille, ainsi que des petits détails dont il faut tenir compte pour vaincre, comme un volume d'eau supplémentaire à prévoir pour les unités italiennes, afin qu'elles puissent faire cuire leurs pâtes et garder le moral pour donner le maximum de leurs possibilités. En français. (International Team, 205 F environ.)

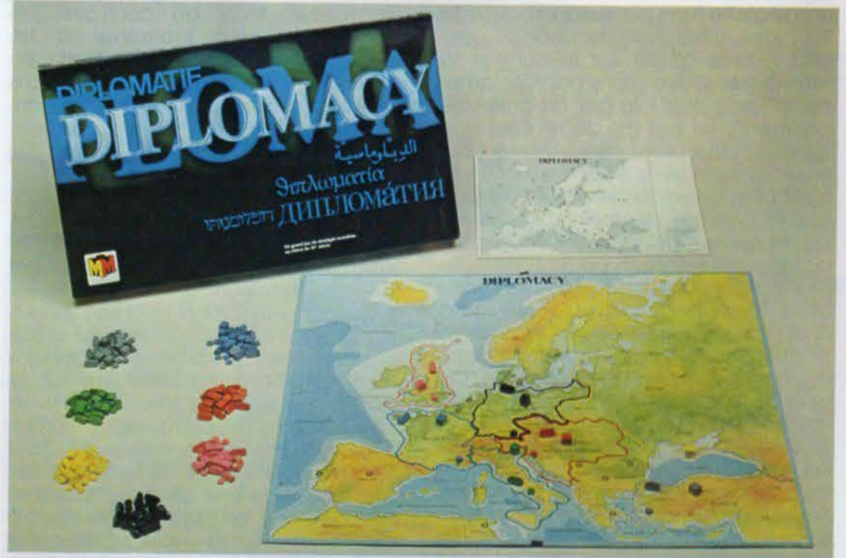
Dans les guerres de l'espace, on trouve des affrontements dans le vide intersidéral, mais aussi des guerres étranges sur des planètes inconnues. C'est le cas de **Zargo's Lords** où des peuples magiques se battent en se faisant disparaître, en se lançant des visions et en jetant des monstres dans la bataille. On se trouve au confluent des jeux de guerre et des jeux de rôles où les joueurs se mettent dans la peau des personnages du jeu.

Moines, Dragons, Chevaliers et Anges plus ou moins maléfiques... En français. (International Team, 1re version 180 F environ, supplément 90 F environ.)

L'AVIS DE LA RÉDACTION :

Mai 68****
Viva Zapata***
Iliad****
Odyssey***
Battle for Normandy***
Paris brûle-t-il.
La Libération***
Apocalypse****
East and West*****
Bataille de la Marne****
Kriegspiel****
Rommel***
Zargo's Lords****

TACTIQUE ET STRAGEGIE



Stratèges en chambre, à vos marques ! Ou comment gagner des joutes de l'esprit sans bouger de son fauteuil et sans prendre trop de risques, sauf celui d'être déçu quand on est vaincu.

Sogo est un jeu de tactique d'apparence très simple, mais qui demande un peu plus d'attention qu'il n'y paraît. Il s'agit de placer en enfilade quatre billets de la même couleur sur des bâtons en plastique (il y a seize bâtonnets). On retrouve le problème classique posé par le Morpion, avec la

complication supplémentaire d'avoir à aligner quatre billes et non pas trois seulement, mais aussi le fait qu'il est possible de réaliser cet alignement non seulement horizontalement ou verticalement, mais aussi en diagonale et dans l'espace. Et comme le but du jeu est autant d'empêcher l'adversaire de réaliser son alignement que de terminer le sien, il faut être très vigilant. Il existe soixante-dix combinaisons différentes et le plus difficile est d'avoir une vue complète du jeu à tout moment pour parer à toute éventualité. (Ravensburger. 88 F environ).

Quinze pièces par joueur, c'est ce que **Kensington** propose pour prendre le contrôle d'un hexagone blanc ou de la couleur du joueur. Il s'agit d'un jeu de stratégie qui fait fureur en Angleterre où il a été inventé. Chaque joueur pose tour à tour les pièces qu'il possède au coin d'un des triangles, carrés ou hexagones qui figurent sur le tableau de jeu. Puis il déplace ses pièces pour prendre position sur un hexagone et si possible s'emparer d'un triangle ou d'un carré pour pouvoir déplacer d'autorité une pièce de son adversaire ou deux de ses propres pièces. Un jeu difficile, mais passionnant. (Habourdin International, 100 F environ).

Des goûts et beaucoup de couleurs

Transfer offre sur la couverture de la boîte de jeu un dessin d'Humphrey Bogart, mais le jeu n'a rien à voir avec la vedette de cinéma si ce n'est le caractère tactique et inquisiteur de la démarche. Le plateau de jeu est formé d'un élément central sur lequel sont ménagés des alignements pour les pions multicolores. De chaque côté de cet élément central se trouve une réglette (une par joueur) qui porte les pions. L'habileté de chacun consiste à faire glisser sur le curseur (à « transférer ») des pions pour les amener un peu plus loin (sur un autre alignement). Le but est de réaliser une ligne de cinq pions de la même couleur. Chaque série donne un point et c'est bien entendu celui qui a le plus grand nombre de points en fin de partie qui remporte celle-ci. On peut poser sur l'élément central plus de pions qu'il ne peut en absorber. C'est alors le curseur adverse qui sera chargé automatiquement (il faut le positionner préalablement) et donc déchargé des pions qu'il possède. On se retrouve donc face au dilemme de tous les jeux de stratégie. Il faut tout mettre en œuvre pour empêcher l'autre de gagner au moins autant qu'on s'efforce de gagner soi-même. Faire un mauvais coup pour l'adversaire le retarde, mais retarde aussi sa propre progression puisque cela occupe un tour. (Ravensburger, 110 F environ).

Shogun n'a rien à voir avec le best-seller de James Clavell ni son adaptation pour la télévision. Il s'agit d'un jeu de tactique et de stratégie où les Portugais et les Hollandais sont absents, mais pas les pièces aux rebondissements surprenants. Sur un plateau de jeu sont placés des pions à raison de huit par joueur sur une seule rangée. Comme aux Échecs ou aux Dames on doit chercher à prendre les pions de l'adversaire. Mais la nouveauté de ce jeu est de donner à chaque coup une nouvelle règle de déplacement pour chaque pion. Cet effet est rendu possible par la magnétisation des pions et du plateau de jeu. A chaque déplacement d'un pion, on voit un chiffre de un à quatre s'afficher dans un petit rond. Ce chiffre indique le nombre de cases qu'il pourra franchir au tour suivant. Ainsi une offensive timide peut se transformer en victoire éclair si les dieux magnétiques sont favorables. Mais au contraire, un joueur qui croit triompher à un moment risque de se voir battu en quelques coups parce que ses pions refusent d'aller plus loin. (Nathan, 144 F environ).



Le Boomerang qui tire dans les coins

Struggle. Le point de départ de ce jeu est la distribution à chaque joueur d'une carte d'objectif qu'il cache aux autres. Ces cartes donnent un ordre d'arrivée des cinq pions qui se déplacent sur le circuit matérialisé sur le plateau de jeu. Le but du jeu est de faire arriver les pions dans l'ordre donné par la carte d'objectif. Pour cela chacun dispose de la faculté de lancer les dés une deux ou trois fois, en partie ou en totalité. Le résultat oblige le joueur à avancer les pions conformément à celui-ci, même si ce n'est pas dans son intérêt. Comme personne ne connaît les objectifs de ses adversaires, tout le monde doit les deviner pour les déjouer. Mais chacun risque de se perdre en conjectures d'autant plus que le bluff ne saurait être absent de la partie et qu'il est très facile de mener ses adversaires sur une fausse piste pour tenter de réaliser son objectif aisément. (Miro Meccano, 120 F environ).

Boomerang risque de vous revenir en pleine figure si vous n'y prenez garde. Il s'agit de couvrir la plus large surface avec les pions de sa couleur pour chacun des deux joueurs. Les pions ont des formes et des tailles diverses et ils possèdent l'extraordinaire faculté de faire se retourner les pions avec lesquels ils entrent en contact quand on les pose sur le plateau de jeu. Et comme les pions adverses possèdent sur le verso la couleur qu'on défend (à l'inverse, ses propres pions possèdent la couleur adverse sur l'autre face) les faire se retourner revient à les annexer. Le jeu est donc fondamentalement modifié à chaque coup. Boomerang n'est pas sans rappeler le Reversi, un des plus célèbres et des plus efficaces jeux de stratégie. (Nathan, 80 F environ).

Des rats et des hommes

Ra n'est pas une divinité égyptienne, mais un jeu de stratégie passionnant dans lequel les joueurs cherchent à pénétrer dans la zone de l'adversaire pour l'investir. Il faut parvenir dans la zone Ra avec au moins un pion, mais il est préférable d'y rentrer avec trois (on gagne alors six pions au lieu d'un seul). Dans la stratégie de ce jeu il faut avoir présent l'esprit le fait qu'une partie se joue en plusieurs manches et que le vainqueur de la manche précédente commence à jouer dans la suivante, ce qui lui confère un avantage justifiant d'accepter une petite victoire pour préparer une autre victoire au lieu de tenter l'impossible dès les premiers échanges. (International Team, 110 F environ).

Caesars est un jeu tactique qui annonce la couleur sur sa boîte : « un jeu de stratégie d'une cruelle simpli-

cité, la situation peut se retourner avec une seule pièce ». On y retrouve encore le principe du morpion où il convient d'aligner trois de ses pièces horizontalement, verticalement ou en diagonale. Le caractère original de la règle est de permettre à chaque joueur de déplacer et de retourner une pièce de l'adversaire et donc de l'utiliser à son profit. D'où l'idée d'un renversement possible de la situation à chaque coup. (Idéal, 90 F environ).

L'air enivrant de la trahison

Diplomacy a d'autres ambitions, celles de conduire les joueurs à s'entre-déchirer dans une Europe déjà bien éprouvée. Nous sommes en 1900 et sept grandes puissances se disputent le contrôle du vieux continent : la France, l'Angleterre, l'Allemagne, l'Autriche-Hongrie, la Russie, la Turquie et l'Italie. Pour assurer la domination de votre pays sur les autres vous disposez d'armées et de flottes de guerre. Mais rassurez-vous, le jeu n'est pas vraiment un jeu de guerre. Ce qui compte n'est pas de détruire systématiquement, mais de prendre le contrôle de ses adversaires en contractant des alliances avec les uns contre les autres. Comme pour toutes les alliances, il s'agit en fait d'un marché de dupes dans lequel chacun place les autres en porte-à-faux. Car ce qui fait le sel de la diplomatie c'est l'air enivrant de la trahison. Diplomacy (Miro Meccano, 140 F environ).

Djambi n'est pas fait pour vous donner une meilleure opinion des rapports entre les gens puisque son second nom est « échecs de Machiavel ». Et en effet on n'y trouve pas que des protagonistes animés de sentiments pacifiques. Tout le monde a le même but : conquérir le pouvoir absolu et pour cela éliminer tous les chefs des autres partis que le sien. Au moins il n'y a pas d'équivoque ! Il y a des pièces aux noms évocateurs qui répondent comme des musiques douces aux oreilles des néophytes : le Provocateur qui est un « déplaceur » de vivants, le Nécromobile qui est un « déplaceur » de morts (charmant !), l'Assassin (sans commentaire), le Chef (il ne tue que par nécessité), les Militants (« d'éternels sacrifiés ») et le Reporter (« qui ne tue pas directement, mais qui éclabousse »). Et tout ce joli monde n'a aucun complexe puisque la règle du jeu proclame bien haut que « aucun obstacle ne limite les manœuvres publiques ou occultes telles que l'intimidation, l'intoxication, la trahison »... Difficile de résister à un tel débordement d'altruisme ! (Impensé Racical, 120 F environ).

On est toujours le Napoléon de quelqu'un

Si vous n'avez pas réussi à conquérir l'Europe de 1900, vous pouvez toujours vous rabattre sur celle de Napoléon avec le jeu **Empire** qui ne vous



décevra pas. Il n'y a pas ici sept puissances, mais seulement quatre. Cependant l'ardeur de chacune d'elles n'en est pas diminuée pour autant et elles se disputent le contrôle de sept régions pour constituer un empire, le leur, celui de la victoire ! (Joueurs aux tendances mégalomaniques déjà affirmées, abstenez-vous.) Les pions sont des figurines très élégantes, ce qui ne gâche rien. (International Team, 196 F environ.)

Marco Polo se trouve à l'intersection de trois genres. C'est à la fois un jeu de tactique, un jeu de voyage qui invite à l'évasion et un jeu d'affaires puisqu'il met en scène des tractations commerciales visant à enrichir les joueurs. Les marchands de Venise partent vers l'Orient pour arriver à Khanbalik, capitale de l'empire du Khan Koubilai, pour vendre au moins trois marchandises et recevoir en échange des tables d'or qu'ils devront emmener dans une ville de l'empire. On leur confiera alors un secret et ils pourront enfin retourner dans leur pays y montrer une fortune durement acquise. On ne saurait rester insensible à cette aventure qui dépayse autant qu'elle passionne. (Mako, 170 F environ).

L'AVIS DE LA RÉDACTION

Sogo****
Kensington***
Transfer***
Shogun***
Struggle***
Boomerang***
Caesars***
Ra***
Diplomacy****
Djambi****
Empire***
Marco Polo****
Risk*****



RISK ET PÉRILS

A l'unanimité, et à l'issue de tous les tests, nous avons décidé de consacrer une mention spéciale au prince des jeux de tactique et de stratégie, le **Risk**. Le **Risk** est plus connu sous le nom de **Conquête du monde** pour avoir animé des nuits entières de combats passionnés, d'alliances aussi brèves que mensongères et de trahisons aussi efficaces qu'inattendues.

Dans ce jeu, les couples les plus unis risquent de se fâcher définitivement, les enfants trahissent leur père et les mères renient leur progéniture. On n'y peut rien, le jeu est fait de telle manière que personne ne peut s'en sortir sans marcher sur le corps de tout le monde. On peut jouer avec des cartes d'objectifs et alors chaque joueur devra parvenir à un but connu de lui seul. Ou on peut jouer à devenir le maître du monde et alors chacun a le même objectif : écraser tous les autres sans faire de détail.

Au départ chaque joueur reçoit un contingent d'armées et de territoires. A chaque tour il reçoit un nombre d'armées proportionnel aux nombre de territoires possédés. Il faut donc conquérir le maximum de territoires possibles pour obtenir le maximum de renforts. Oui, mais ! Les adversaires peuvent attaquer vos territoires, il est souvent préférable d'en posséder moins et de les défendre mieux. Il est aussi recommandé de s'adjuger un ou plusieurs continents dans leur totalité pour recevoir un contingent supplémentaire d'armées à chaque tour.

Le seul problème réside dans le fait que ses propres intérêts sont souvent diamétralement opposés à ceux d'une grande partie des joueurs, et ceci est vrai pour les intérêts immédiats, mais aussi pour les intérêts à moyen et long terme. Il faudra donc jouer à fond le bluff et les alliances à court terme avec ceux qui semblent avoir les intérêts complémentaires aux siens. Beaucoup de déceptions en perspective et surtout l'impossibilité d'abandonner une partie en cours tant le jeu est passionnant. Dans aucune de ces longues parties nous n'avons pu nous défaire de l'obsession de gagner en écrasant les autres. Aucune distance. Aucune modération. Aucune raison. (Miro Meccano, 120 F environ).

DONJONS ET DRAGONS

Nous avons tous le souvenir de contes et légendes moyenâgeux peuplés de sorcières, de démons et de preux chevaliers. Mais jusqu'à présent il ne s'agissait que de vagabondages de l'imagination.

Avec **Le seigneur des anneaux,** Tolkien a donné une nouvelle dimension à ce genre de récits. Aujourd'hui l'Amérique se passionne pour les châteaux forts et les petits personnages ténébreux qui peuplent les oubliettes et les douves.

Contrairement aux jeux de société classiques et aux wargames quelquefois trop techniques, les jeux de rôles et les Donjons et Dragons apportent un cadre nouveau. Les personnages ne sont plus des figurines en carton, en bois ou en plastique, mais des êtres de chair et de sang puisqu'il s'agit des joueurs eux-mêmes. Dans les jeux de Donjons chacun se sent au cœur du jeu, au cœur de l'action. Et les émotions sont à la hauteur de l'enjeu. Il ne s'agit ni d'un jeu classique, ni d'une cérémonie d'initiation à la sorcellerie, mais d'une activité d'un genre entièrement nouveau.

Au centre de l'action, il y a un meneur de jeu appelé Maître de Donjon qui joue le rôle de régulateur et de juge. De nombreux personnages gravitent autour de cet officiant et cherchent à pénétrer à l'intérieur du Donjon. Mais cette phase d'approche dure plusieurs heures, sinon plusieurs jours quand la partie est jouée par des joueurs expérimentés. Mais la durée n'est qu'un aspect secondaire. Il faut se rendre compte qu'on entre dans un jeu de Donjon comme on entre en religion...

Le jeu de Donjon en particulier et tous les jeux de rôles en général laissent



une grande part à l'imagination des joueurs. La règle du jeu est plus une plate-forme de départ, qu'un cadre rigide et impératif. On y joue à trois ou quatre, mais on peut y jouer à dix ou même plus pour rendre le jeu encore plus intéressant. On a besoin d'un dé, souvent des dés spéciaux de 4, 6, 8, 10, 12 ou 20 faces. Mais des dés à 6 faces classiques peuvent suffire. Il faut aussi un plan de jeu qui est défini par le Maître de Donjon et connu de lui seul. Il faut enfin des feuilles de personnages sur lesquelles sont notées leurs différentes caractéristiques ainsi que les événements qui modifient leurs capacités.

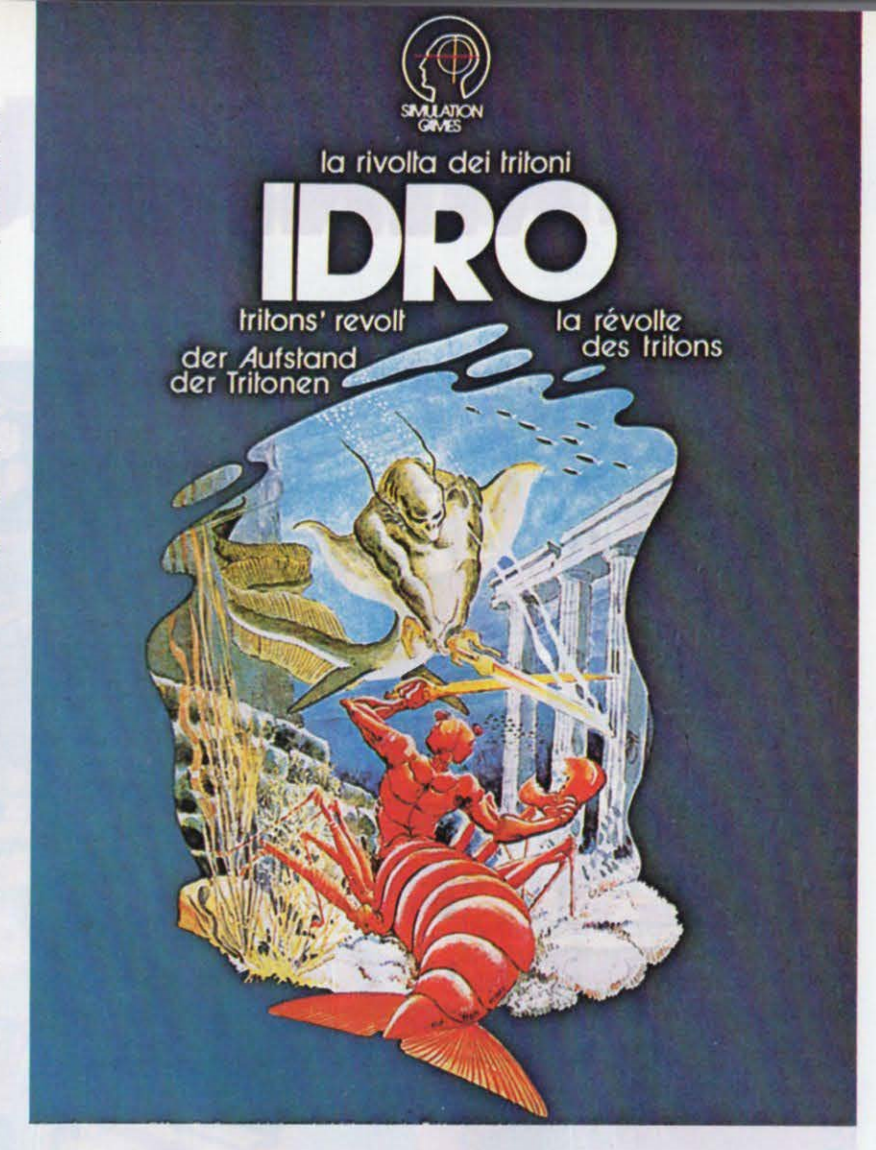
Enfer et damnation

Les personnages ont pour noms : Mort vivant, le Squelette, le Sorcier, le Nain, le Voleur ou le Clerc. Et tout ce beau monde va se jeter dans la bataille. Le Maître de Donjon va s'ingénier à attirer les personnages dans le Donjon. En fait l'intérêt du jeu repose sur lui. Si grâce à son talent, les joueurs se passionnent pour la partie, ils ne sont pas au bout de leurs peines ! Ils doivent essayer de pénétrer dans le Donjon et trouver les trésors qui y sont dissimulés tout en ressortant vivants. Ils doivent également chercher à enrichir leur personnage de multiples expériences. Et là, à moins d'être totalement imperméables aux phénomènes extérieurs, ils seront servis !

A coup de sortilèges, de pièges et de damnations, ils vont s'enseigner les uns aux autres les bonnes manières. Là, il faut distinguer deux étapes. Dans un premier temps, les personnages ont tout intérêt à s'allier pour éviter les embûches qui se trouvent sur leur route et parvenir au Donjon sains et saufs. Dans celui-ci ils auront encore intérêt à coopérer pour ne pas succomber aux nombreux pièges que le Maître de Donjon dresse sur leur route. Mais ensuite, quand les trésors sont découverts et qu'il faut se sauver avec la magot, rien n'empêche les protagonistes de se massacrer allègrement.

Le maître de Donjon décrit les événements, les personnages et les situations tels qu'ils lui apparaissent. Puis les joueurs se servent de ces indications pour se concerter et décider de la marche à suivre. Ensuite ils en font part au Maître de Donjon qui utilise les dés pour rendre son verdict. Puis il décrit ce qui se passe et demande alors aux joueurs de se concerter et de décider de la marche à suivre, et ainsi de suite... Suivant leurs capacités, niveau d'intelligence, quantité de dommages supportables, masse d'argent disponible, etc., les personnages réagissent de manière différente devant l'imprévu. A l'aide d'armes diverses, de torches, de cordes, de clous et de tout ce qu'on peut imaginer ils vont devoir déjouer bien des tours.

Au cours de la partie les non-initiés seront étonnés d'apprendre qu'on peut créer de l'eau et des bruits imaginaires, pratiquer la lévitation ou transférer l'image de son corps en d'autres lieux, détecter le mal ou le bien, se rajeunir sans se faire lifter la peau et faire disparaître sa peur « comme par enchantement » ! Dans ce contexte, l'apparition de monstres ne peut pas réellement surprendre. On utilisera alors sans complexe poisons ou épées, feu ou sortilèges.



COMMENT JOUER AUX DONJONS ET DRAGONS

La plupart des manuels de Donjons et Dragons sont rédigés en anglais ainsi que les éléments tels que les tables de Maître de Donjon. Cependant certains éditeurs vont commercialiser des jeux de rôles en français dans les mois qui viennent.

Vous trouverez les manuels de Donjon dans tous les librairies spécialisées ou chez votre marchand de jeux habituel. A titre indicatif voici quelques adresses : Librairie Saint-Germain, 140, Bd Saint-Germain, 75006 Paris. Jeux Thèmes, 92, rue de Monceau, 75008 Paris. Games, Forum des Halles, Niveau 2, 1 à 7, rue Pierre-Lescot, 75001 Paris. Une revue spécialisée : Casus Belli, 5, rue de la Baume, 75008 Paris.

QUI A INVENTÉ LES DONJONS ET DRAGONS ?

C'est en 1969 que Gary Gigax introduit dans les wargames classiques, des dragons, des magiciens et toutes sortes de personnages sortis de la période médiévale. Il crée un petit groupement de joueurs près de Chicago, la Tactical Studies Association. Les adhérents se mettent au travail et créent le premier jeu de rôle qui est refusé par Avallon Hill, la célèbre société éditrice de wargames, sous le prétexte que justement il ne s'agissait pas d'un wargame ! Loin de se laisser décourager par cette réponse négative, ils créent une société qui édite le premier jeu de rôle en 1973, et en 1974 Dungeons and Dragons. 1 000 exemplaires vendus la première année, plus d'un million en 1982 !

LES MINI-JEUX A C



RISTAUX LIQUIDES



Des précurseurs toujours convoités

Nés dans les aéroports, ils prolifèrent dans le métro
Bandes dessinées de poche

Les jeux civiques

Des cristaux liquides aux vertus éducatives
Poursuites infernales et aéroports dévastés.

Les jeux d'aventures

SOS tendresse
Maison hantée et caverne obscure
Tank sous-marin et dinosaure volatile

Les jeux sur la vie quotidienne

Hamburger piégé
Lion fou et rat simple

Les jeux sportifs

Snoopy, houp là !
Bol d'or et pas de chance

Les jeux extra-terrestres

Enfer et tradition
Galaxies malaxées

Jeux de réflexion et d'adresse

Pense et puce
Trace directe

Les jeux de hasard

Les flops du flip
Roulette et déception

DES PRÉCURSEURS TOUJOURS CONVOITÉS !

Les jeux électroniques permettent à chacun de pratiquer une sorte de gymnastique de l'esprit. Ils sont une nouvelle manière de se distraire avec une machine qui réclame de l'habileté et exerce l'intelligence. Les années soixante-dix ont vu la consécration des jeux électroniques et vidéo. Et les mini-jeux sont largement à l'origine de cette consécration.

Depuis leur création, les mini-jeux à cristaux liquides ont rencontré un grand succès. Leur petit format avant tout et leur aspect sympathique les font apprécier par un public d'âge très divers. Aussi faciles à transporter que commodes à ranger grâce à leurs dimensions, les mini-jeux à cristaux liquides ont pour le plus grand nombre le privilège d'allier l'utile à l'agréable : en effet, la possibilité de se convertir en montre ou en réveil est un avantage supplémentaire, et pas le moindre ! Par ailleurs, leur graphisme souvent aussi précis qu'amusant est également un attrait. Grâce à leurs petits personnages courageux, leurs décors humoristiques, les situations originales qu'ils présentent, ils s'apparentent immanquablement dans l'esprit du joueur à une mini-bande dessinée qu'il peut lui-même composer en appuyant sur les touches. Enfin, leurs prix relativement peu élevés, les rendent accessibles à toutes les bourses — ou presque — si bien qu'il n'est pas rare, à l'heure actuelle, de voir une même personne en posséder plusieurs. On se les prête, on donne son avis sur les différentes caractéristiques d'une même marque, ou on les classe par ordre de force ou d'appréciation personnelle sur leur originalité, comme on le ferait pour des livres. Ils font désormais partie de notre environnement.

Comment ils fonctionnent

Le fonctionnement des mini-jeux à cristaux liquides est relativement simple, à la seule condition évidemment de lire très soigneusement la notice sur laquelle des explications sont fournies avec beaucoup de détails. En règle générale, le joueur dispose pour les jeux les plus simples de deux touches (une à gauche et une à droite, en bas de l'appareil) avec lesquelles il va manœuvrer le, ou les sujets sur le tableau. Les erreurs sont sanctionnées par des marques négatives dont l'accumulation est sanctionnée par l'arrêt du jeu. Certains jeux possède même deux paliers de difficultés : un premier jeu facile dans sa conception sinon dans sa forme, un deuxième qui l'est beaucoup moins et qui s'aggrémente d'obstacles supplémentaires, de plus en plus nombreux au fur et à mesure que la partie se déroule. Plus rusés encore, quelques jeux sont pourvus de touches supplémentaires qui augmentent à la fois le côté ardu de la compétition et la concentration nécessaire du joueur.

Le summum est atteint par certains fabricants qui lancent sur le marché des modèles à double écran, ou triple écran, qui présentent chacun une scène différente à suivre simultanément. Au risque de vous dévisser la tête, vous devez alors faire jouer les sujets sur l'un et l'autre tableau en essayant d'éviter dans les deux cas de faire une erreur. Mais quel plaisir de battre son propre score et de repousser une fois encore le total maximum des points atteint la fois d'avant !

Un dernier détail important : chaque jeu dispose non seulement de lumière mais aussi de son. Chaque position d'un des personnages s'accompagne d'un « bip », chaque erreur est relevée par une petite note prolongée. Si au début cela peut paraître



amusant, à la longue certaines personnes particulièrement sensibles le ressentent comme facteur d'énervement. Soyez toutefois rassurés, de plus en plus de jeux comportent un système permettant de couper à volonté ces bruits dérangeant votre entourage lors de compétitions en commun.

Des thèmes infinis

Innombrables, les thèmes des mini-jeux à cristaux liquides défient l'imagination. Les records tombent à chaque nouvelle apparition sur le marché. Les fabricants font preuve d'une créativité fertile. Depuis les plantes qu'il faut surveiller contre l'attaque d'insectes, jusqu'à la reproduction parfaite d'un tournoi de tennis sur votre écran, le joueur peut se prendre pour Nicolas le jardinier ou Bjorn Borg... on peut rêver. Bien sûr, un seul thème par écran limite déjà les possibilités, mais quelles combinaisons possibles sur un même sujet !

La stylisation des décors s'allie en général à une recherche évidente d'esthétique, et de clarté. Soyez sans inquiétude, votre vue y résistera. L'inspiration première, c'est avant tout un héros aux prises avec un univers hostile auquel il lui faut résister, que ce soit dans son environnement quotidien ou dans le décor de situations plus exceptionnelles. Depuis les saucisses à rattraper dans une poêle jusqu'au recueil de parachutistes dans une barque, notre « bonhomme » acquerra un caractère, une présence sympathique.

Mais le voici, depuis quelque temps, concurrencé par des personnages issus des bandes dessinées connues de tous. Mickey, Pluto ou Donald vous saluent bien, et se rappellent à vous dans des actions aussi téméraires que distrayantes. De même, le jeune public friand de science-fiction est comblé par certains fabricants qui diffusent des jeux où les héros évoluent dans des mondes imaginaires et futuristes. Complètement différents par contre sont les jeux qui illustrent des sports ou les jeux de hasard et de chance : votre écran vous transporte sur les traces du parfait athlète. Boxe ou hand-ball vous attendent. Mais si vous êtes fatigués et avez envie de changer d'univers, venez vous encanailler à Las Vegas pour de fabuleuses parties de machines à sous.

Le monde des jeux à cristaux liquides est une auberge espagnole ou chacun trouve de quoi satisfaire son appétit ludique. Un rêve dans la poche, une lampe d'Aladin qu'on frotte dans le métro, à la récréation, en avion ou au cours d'une réception ennuyeuse.

LES JEUX CIVIQUES
Des cristaux liquides aux vertus éducatives

Pour apprendre à traverser la route ou à sauter en parachute, pour savoir éteindre les incendies ou capturer les gorilles il n'y a qu'un moyen : pianotez !

***** La traversée de route**
Vous avez quatre voies et votre seule volonté pour échapper à des voitures et des camionnettes enragées. Attention, la barrière de passage à niveau peut également refuser de s'ouvrir ! Il faut regarder partout à la fois, mais c'est excellent pour apprendre à des jeunes ce que peuvent être les dangers de la circulation. Heureusement vous avez 10 points si vous franchissez la barrière, et cent quand vous attrapez le tram.
Petit boîtier, petit encombrement et petite musique.
Bandaï Electronics : 200 F environ.

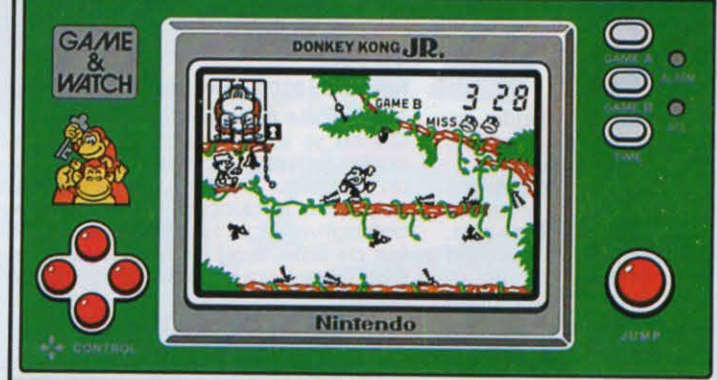
***** Mickey et Donald**
Mickey, Dingo et Donald essayent d'éteindre l'incendie qui ravage un immeuble. Mais hélas, il arrive que Dingo oublie de pomper l'eau, au détriment... de Donald qui cuit ! Jeu sympathique à double écran... ce qui ne facilite rien et amuse beaucoup.
Nitendo : 300 F environ.

**** Le Parachute**
Rattraper avec un canot un parachutiste qui saute d'un hélicoptère au-dessus d'une mer infestée de requins, cela paraît simple. Mais quand il en pleut dans tous les sens, sachez conserver votre sang-froid et votre rapidité. Deux « games » pour une charmante soirée. Même les requins ne font plus peur.
Nitendo : 220 F environ.

**** King-Kong**
Que de souvenirs ! L'affreux — mais amoureux — gorille King-Kong a enlevé une tendre jeune fille. Pour sauver la belle des pattes du monstre réfugié en haut d'un immeuble, faites preuve d'adresse, le final en vaut la peine.
Orlitronic : 200 F environ.

***** Airport Panic** (manettes multidirectionnelles)
Un pirate de l'air a pris les passagers en otage. Agent spécial de la Brigade anti-gang, vous parvenez au Boeing en évitant les grenades, puis vous vous battez avec l'affreux au pistolet en essayant d'éviter des passagers affolés. Si vous gagnez, l'hôtesse de l'air vient vous récompenser... tendrement. C'est le rêve !
Suspense et humour pour un jeu solaire et... d'actualité.
Bandaï Electronics : 300 F environ.





** Donkey Kong
Dans la lignée des jeux Nitendo, c'est une autre version de cette fameuse série. On retrouve le vilain gorille et la tendre éplorée qu'il a capturée et que va essayer de délivrer le tout mignon et courageux charpentier. Le singe est vraiment terrible... mais si vous réussissez quel dénouement romantique !
Nitendo : 300 F environ.

**** La poursuite
Vous êtes jeune, beau, et... Américain au volant d'une voiture de rêve sillonnant une splendide autoroute des USA. Mais hélas, vous n'êtes pas seul et le chemin commence à prendre des allures d'enfer. Si vous dépassez la limite de vitesse autorisée, vous êtes bon pour... la police, qui interviendra pour vous pénaliser. Par ailleurs si vous voulez changer de file sachez utiliser les trois rétroviseurs à votre disposition... sans oublier de vous arrêter de temps en temps pour faire le plein d'essence ! De plus en plus rapide, de plus en plus drôle. Pour les adeptes de Fangio.
Lansay : 350 F environ.

*** Inferno
L'affreux gorille — toujours lui — s'étant réfugié en haut d'un immeuble, (encore une fois) vous n'avez pas trouvé mieux pour le déloger que de mettre le feu à l'édifice. Félicitations. Et les occupants ? Heureusement, le remord vous saisit, et vous dressez des échelles de pompiers afin de sauver des vies innocentes. Péché avoué, est tout pardonné !
Projouet :

LES JEUX D'AVENTURES

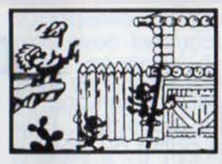
La grisaille qui fait tic. La routine qui fait tac. Tout s'efface avec un mini-écran. L'aventure est sur le pas de la porte.







** La pieuvre
Dans une épave au fond d'une mer tranquille, des scaphandriers essayent de récupérer un fabuleux trésor. Mais horreur, voici un affreux monstre, une pieuvre gigantesque qui va s'ingénier à les capturer avec ses tentacules. Nos héros arriveront-ils à regagner sain et sauf leur canot ? Joli dessin, amusante histoire, mais où est Jules Verne ?
Nitendo : 220 F environ.

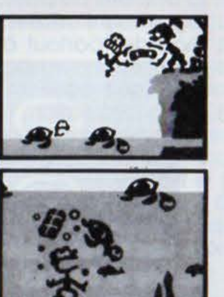






**** Fort-Apache
Très connue et très appréciée, cette version sur petit écran rappelle immanquablement un épisode historique repris dans un superbe film. Comment le brave soldat arrivera-t-il à défendre le fort en rondins de bois contre les attaques acharnées de méchants indiens ? Ces derniers sont armés de torches, et quand le soldat rate sa cible le fort brûle. Dans le jeu B, les assaillants viennent de quatre directions différentes. Notre héros aura fort à faire.
Nitendo : 220 F environ.





*** Le pont des tortues
Des explorateurs inconscients et chargés de bagages ont oublié de se munir d'un canot pneumatique. Résultat : une rivière ou un lac à traverser, mais des tortues sont là qui vont servir de point d'appui. Un va-et-vient s'organise pour que les affaires ne se mouillent pas, mais quand une des charmantes bestioles aperçoit un poisson qui nage vers la surface, elle plonge et le touriste fait « plouf ».
N'en faites pas autant, malgré un nombre croissant de poissons au fur et à mesure que la partie se déroule.
Nitendo : 220 F environ.

**** Popeye
Notre grand marin doit partir en voyage pour longtemps, aussi sa douce fiancée — l'irrésistible Olive — lui lance-t-elle diverses provisions depuis le quai. A lui de les attraper ! Arrive alors Brutus qui, une fois de plus, mérite bien son nom : il va tout faire pour que notre héros échoue en essayant de le frapper pour le faire tomber à l'eau. Dans le jeu B, il sera alternativement à gauche et à droite, comment Popeye peut-il l'éviter ? Grâce à votre attention et à votre adresse bien sûr !
Le graphisme du dessin est superbe et très clair.
Nitendo : 220 F environ.

*** Bataille navale
Qui ne se souvient pas des longues parties jouées à l'école derrière le dos du professeur ? Cette superbe version demande beaucoup de technique combative. Il faut toucher l'ennemi six fois de suite, mais tachez de ne pas être atteint vous-même. Sinon vous coulez.
Petits rusés, à vos marques, tirez !
M.B. : 195 F environ.





BANDAI LE SPECIALISTE DES JEUX ELECTRONIQUES
PRESENTE
BANDAI
TUTANKHAM
Ref.: 200 013 Table Top
- Un jeu
Cinq scènes différentes
- Fonction temps
(Heure-Minute)
Devenez explorateur,
trouvez le fabuleux
trésor de Tutankham,
mais attention,
il est bien protégé.
TUTANKHAM
LSI GAME TABLE TYPE
BANDAI
ALGAS Ref.: 200 252
Robot Jeu Electronique
- Robot Jeu Electronique
d'une nouvelle
génération.
- Trois jeux successifs
en un.
- Remonter les différentes parties du
Robot suivant
votre score.
- Fonction
temps
(Heure-Minute)
BANDAI
DUO PENGUIN LAND
Ref.: 200 032
- Jeu avec deux écrans.
- Deux possibilités de jeux:
1) Deux joueurs
2) Contre l'ordinateur.
Rattraper les bombes, transporter des blocs de glace d'un iceberg à l'autre
Manger les poissons.
EN VENTE DANS
LES MAGASINS
SPÉCIALISÉS
BANDAI
SPACE CENTURION
Ref.: 200 041 Triple Vision
TRIPLE VISION
La bataille aérienne de
SPACE CENTURION
dans plusieurs dimensions
Trois Jeux en 1
Trois décors différents
Fonction temps
(Heure-Minute).
BANDAI
DUO INSPECTEUR GADGET
Ref.: 988 804
- Jeu avec 2 écrans
- Deux possibilités
de Jeux
1) Deux joueurs,
2) Contre l'ordinateur.
DOUBLE PLAY
INSPECTEUR
GADGET
Gadget contre Docteur Gang
Un très grand vol
international se
prépare c'est
Docteur Gang.
Heureusement, le
célèbre Inspecteur
Gadget est là, pour
combattre le diabolique Docteur Gang.
G. ROBIN - STUDIO 95 - 324.27.77

****** Le duel**
Vous avez mis vos bottes à éperons et votre chapeau de cow-boy, et sous un soleil impitoyable c'est l'affrontement sanglant. Évitez de massacrer les cactus-boucliers, de toucher la diligence, et de vous faire descendre, sinon, adieu l'ami ! Beaucoup d'humour (même musical, écoutez) pour ce grand classique d'« Il était une fois... chez B.E. ».
Bandaï Electronics : 400 F environ.

***** La grande évasion**
Le pauvre petit bagnard pourra-t-il scier les barreaux de sa cellule sans que le gardien ne le surprenne ? Mais s'il y parvient, il n'est pas au bout de ses peines et devra se faufiler entre chiens et balles de policiers pour aller retrouver son complice dans une voiture sans plaque d'immatriculation.
Bandaï Electronics : 250 F.

**** Le sous-marin U-boat**
Les joies de la mer ! Il faut colmater les brèches d'un sous-marin qui a reçu une grenade. Il est en perdition ! Quand le marin a fait ses preuves — cinq cents points — il doit éviter les autres grenades tout en ripostant à son tour avec des torpilles. Mais stupéfaction, le navire ennemi peut se cacher derrière un énorme requin !
Bandaï Electronics : 250 F environ.

****** SOS**
Encore des requins (ils pullulent dans les jeux de Bandaï). Ils veulent croquer un pilote d'avion obligé d'amerrir. Réfugié sur une île, notre héros doit également éviter de se faire assommer par des noix de coco. Il profitera d'un rondin de bois pour rejoindre un cargo providentiel. (En deux tableaux sur même écran et piles solaires.)
Bandaï Electronics : 260 F environ.

******* Amazone**
Sublime. On s'y croirait. Pour cette chasse au trésor, vous devez escalader tout d'abord une montagne peuplée de dragons et de fauves, sous les attaques (rocheuses) de King-Kong et de l'homme des cavernes. Petit masochiste, si vous voulez continuer, la caverne dans laquelle vous vous engagez s'avère être en fait un labyrinthe bourré de culs de sac, et remplie d'une faune fort agréable : mygales, chauve-souris et lézards venimeux. Mais au bout, le trésor est à la hauteur des épreuves subies.
Jeu solaire permettant l'incorporation d'une manette multidirectionnelle. Une commande plus fine serait en fait appréciée pour cette série de catastrophe et d'horreurs.
Bandaï Electronics : 300 F environ.

***** Terror House**
Vous devez en premier lieu attaquer dans un cimetière, des chauve-souris en évitant une pierre tombale, puis après avoir traversé le pont rentrer dans la maison hantée. Dans un deuxième jeu, vous résiterez vaillamment aux attaques de Dracula, de la momie et du loup-garou, mais faites attention aux marches d'escalier qui s'effondrent quand vous bougez. Vous n'êtes pas au bout de vos peines, Frankenstein et la mort interviennent à leur tour, quand ce ne sont pas les marches qui vous dégringolent dessus. Ultime geste romantique, poignardez le cercueil et un revenant vient vous saluer.
Bandaï Electronics : 300 F environ.



**** Schtroumpfs**
Ils sont beaux, ils sont bleus, ce sont les Schtroumpfs ! Partis ramasser des champignons dans la forêt, ils sont menacés par l'affreux sorcier Gargamel et son chat Azraël. Évitez-leur ce désagrément, et vous ferez le bonheur de la Schtroumpfette qui pourra satisfaire sa gourmandise...
Mignon, mais ne vole pas très haut.
Orlitronic : 250 F environ.

**** La traversée**
Notre héros infatigable doit traverser une rivière, sans se mouiller bien sûr. Heureusement, des bûches et des tortues vont lui permettre de sauter de troncs d'arbres en carapaces de charmantes bestioles. Hélas, s'il échoue il n'est qu'un petit lamentable, incapable de rejoindre le bateau qui l'attend patiemment au loin.
Lansay : 200 F environ.

**** Tank**
On retrouve toujours une rivière qu'il faut franchir, mais cette fois-ci vous vous trouvez aux commandes d'un superbe tank. Les divisions blindées sont cachées dans un château, et pour les rejoindre vous devez traverser en faisant attention aux avions ennemis. Soyez prudent !
Intrek : 180 F environ.

***** Cupid's arrow**
Votre témérité a été récompensée, les diamants dans vos poches en sont la preuve. Maintenant vous pouvez retrouver votre tendre élue et échafauder avec elle des projets d'avenir : vous marier, avoir beaucoup d'enfants, par exemple. Pour le moment, ce sont les cœurs qui s'envolent qui sont nombreux. Horreur ! Des diables noirs comme l'enfer veulent les empêcher d'atteindre les flèches du mignon Cupidon. Réagissez !
Bazin : 230 F environ.

****** Dinosaure**
Régresseriez-vous ? Vous voilà devenu homme préhistorique. Bonjour à grand-papa ! Vous n'avez plus pour vous nourrir que quelques os, à condition de ne pas servir de casse-croûte au grand dinosaure qui vous guette. Si vous réchappez de cette épreuve, un orage éclate et la foudre jaillit dans tous les sens. Gare à vos cheveux, et... au reste !
Orlitronic : 300 F environ.

LES JEUX SUR LA VIE QUOTIDIENNE

Du progrès dans la paresse, même les tâches habituelles sont prises en charge par la machine. C'est mieux fait et çà coûte moins cher.

******* Green house**
Le héros a de graves responsabilités : empêcher à l'aide d'une bombe insecticide, et en escaladant une échelle, qu'un vilain ver affamé ne vienne croquer, pour son déjeuner, de pauvres petites fleurs affolées. Attention également à l'araignée sinistre qui guette un moment de distraction pour se précipiter à son tour sur les plantes en insécurité. Berk !
Grands avantages pour ce jeu : tout d'abord un bouton en croix qui permet d'habiles manœuvres à des doigts experts, et ensuite un très joli dessin qui séduira même les anti-écologistes ! Toujours deux niveaux de difficulté pour ce jeu qui remporte un immense succès auprès d'un public de tous âges.
Nitendo : 300 F environ.

***** Casque**
Un petit tour du côté de... l'immobilier ! Deux ouvriers casqués sont aux prises avec le chantier d'un immeuble en construction. Ils doivent courir de ce dernier à un hangar. Mais attention aux objets qui pleuvent de toutes parts : pinces, clés anglaises ou marteaux. Que de responsabilités : les malheureux n'arriveront à s'en sortir que grâce à votre habileté !
Nitendo : 220 F environ.

**** Petit pont**
Même la vie quotidienne peut présenter des imprévus : de tranquilles piétons se promènent dans les rues, mais de traitres trous se présentent sous leurs pas et il suffit d'un rien pour qu'un quidam se retrouve au fond du puits.
Nitendo : 220 F environ.

*** Lion**
Que de responsabilités pour les gardiens d'un zoo ! Voilà que les lions jusqu'alors tranquilles, ont des envies soudaines d'aller se promener en dehors des barreaux. Il faut donc aller et venir pour les empêcher de se sauver, mais gare à l'animal qui s'échappe car vous serez croqué en une seule bouchée !
Une bonne idée mais un graphisme qui manque toutefois d'un peu de finesse et de précision dans les détails.
Nitendo : 220 F environ.

******* Mario Bros**
Double écran à l'horizontal pour ce jeu performant.
Mario et Luigi sont deux frères travaillant en commun dans une usine de mise en bouteilles. Il faut attraper des caisses et les envoyer sur un tapis roulant qui les emmènera et les chargera sur un camion. Quand ce dernier est chargé avec huit caisses, valant chacune un point, vous avez droit à dix points supplémentaires. Mais attention à la semonce qui vous attend si vous en laissez échapper une... Après chaque transport complet, les travailleurs acharnés ont droit à un peu de repos et soufflent un moment... avant de recommencer.
Ce jeu de précision exige une attention soutenue, mais quel plaisir quand la réussite est là. L'air réjoui du héros est proprement irrésistible.
Nitendo : 300 F environ.

***** Le tremblement de terre (Daijishin)**
La journée d'une ménagère japonaise aux prises avec un tremblement de terre. La lampe se balance, le pot de fleurs tremble, et notre héroïne doit courir dans tous les sens pour empêcher les catastrophes.
Le moins qu'on puisse dire est que c'est peu courant... et exotique.
Bandaï Electronics : 200 F environ.

****** Hamburger shop**
Sélectionné par le Musée des Arts Décoratifs de Paris, ce jeu demande une attention et une précision quasi miraculeuse. Pour satisfaire un client aussi pressé qu'affamé, la serveuse du fast-food doit à la fois noter dans sa tête les commandes et retirer les plats du passe-plat. Comble du sadisme, le chef cuisinier dispose de trois exemplaires de ce dernier et l'on ne sait jamais à l'avance celui qu'il a choisi. Gare à ne rien laisser tomber, sinon le client rouspète.
Bandaï Electronics : 180 F environ.



LES JEUX SPORTIFS

Pas de transpiration ni de courbatures. Les cristaux liquides bougent pour vous. Sensations intactes et émotions fortes.

***** Snoopy**
Snoopy s'est mis en tête de remporter une partie de tennis contre deux de ses habituels petits camarades. Toujours fair-play, il suffit qu'il reste une balle pour qu'il se mette à bouder en se couchant par terre... Heureusement, pas pour longtemps, nom d'un chien !
Nitendo : 220 F environ.

***** Bowling**
Un très joli boîtier pour cette miniature du jeu de bowling à dix quilles. Il faut abattre le maximum de quilles avec des boules à diriger. Mais, quel bonheur, à la différence des jeux véritables, vous ne risquez pas de vous démancher un bras. Attention quand même aux crampes de doigts !
M.B. : 195 F environ.

****** Super casse-briques**
Toujours dans la même gamme que le jeu précédent, celui-ci vous permet de jouer les kung-fu dans votre fauteuil. Le principe est simple : détruire le mur qui vous fait face en évitant le même sort à celui qui est derrière vous. Poussez votre cri destructeur et agitez bien à propos vos doigts !
M.B. : 195 F environ.

**** Rallye II car race**
Vue d'hélicoptère, la piste paraît bien encombrée. Mais grâce à votre maîtrise du volant, vous saurez éviter les sapins abattus, les rochers qui tombent, les voitures et les camions roulant à des vitesses variables.
Projouet :

***** Bol d'or**
A cheval sur un puissant engin, vous foncez dans la course comme un vrai pro. Attention à bien pencher la moto dans les virages, sinon vous direz bonjour aux petits oiseaux. Après avoir rattrapé tous vos adversaires, vous aurez le droit de gravir les centimètres cubes. Si vous êtes premier, le monstre aux mille C.C. vous attend.
Très prenant, très palpitant, ayez le cœur solide !
Lansay : 250 F environ.

****** Football**
Pour faire craquer tout Français qui se respecte... Sur un manifique terrain, vous voilà occupé à faire de superbes passes et des shoots du tonnerre. Attention, une seule moitié du terrain sera visible selon la valeur des deux équipes.
Casio : 210 F environ.

****** Handball**
Un autre chef-d'œuvre du genre, toujours chez le même fabricant qui a compris avoir affaire à des intellectuels ! Deux savants tentent de marquer les buts contre un ordinateur coriace, pendant qu'un gardien de but veille au grain. Vous avez même la possibilité de faire des parties à deux. Un cordon de liaison le permet.
Casio : 210 F environ.

****** La pêche au moulinet**
C'était un sport réputé de tout repos, mais il semble bien qu'ici vous ayiez affaire à une partie redoutable. Le pêcheur dispose ses trois cannes en évitant qu'un gros poisson intrus ne jaillisse du fond de l'eau afin de dévorer les petites appâts. Par ailleurs, un vilain crabe ne vous a pas oublié, et s'en prend à vos fils. Si vous ne savez pas le faire déguerpir à temps, ils seront coupés par les grosses pinces. Très drôle car de plus en plus rapide.
Lansay : 210 F environ.









LES JEUX EXTRA-TERRESTRES

Entre deux stations de métro rien de tel qu'un saut dans l'hyperespace. Frissons garantis pour les cadres en complet veston.

******* Le cobra de l'espace**
Deux écrans horizontaux pour une présentation et des difficultés haut de gamme : après avoir détruit, avec le viseur, cinquante vaisseaux au minimum, sans qu'ils puissent lâcher aucune bombe destructrice, votre héros devra éliminer des chasseurs intersidéraux qui occupent un labyrinthe, en évitant de toucher les parois. Puis il faut éliminer encore un des trois ennemis qui vous guettent à la sortie, en évitant les fusées qui pleuvent de partout. Jeu muni d'un coupe-son et de l'habituel réveil.
Bandaï Electronics : 300 F environ.

***** Zaxxon**
Pilote d'un avion de chasse évoluant dans plusieurs dimensions, vous devez dans un premier tableau forcer un passage aérien. Dans un deuxième, il faut bombarder des chars en calculant le moment exact du tir d'après leur vitesse. Et seulement en rase-motte ! Hélas, des avions ennemis arrivent alors en altitude et vous devez vous défendre sur deux fronts à la fois. Un miracle si vous en réchappez !
Miniaturisation charmante d'un programme de jeu vidéo.
Bandaï Electronics : 320 F environ.

**** Space Invaders**
Avec votre vaisseau spatial, vous devez abattre tous les envahisseurs avant qu'ils ne puissent atterrir. Mais il vous faut en même temps éviter d'être détruit par leurs missiles. Vous avez

Une gamme exceptionnelle de jeux électroniques

J.I. 21 - 45, rue Croulebarbe, 75013 Paris.



Trendances



Chaque mois, chez votre marchand de journaux



Microscopie

● La micro-informatique dans la vie des leaders d'opinion : ce qu'elle change, ce qu'elle préfigure.

Microtests

● Des bancs d'essai pratiques de tous les micro-ordinateurs qui apparaissent sur le marché (les matériels professionnels et les modèles familiaux) : leurs atouts, leurs limites...

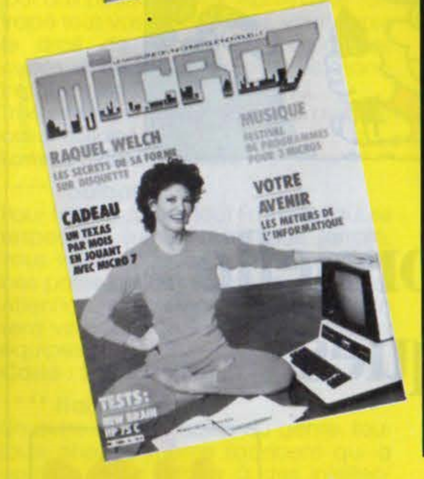


Le cahier des logiciels

● Un cahier exclusif de 16 pages de programmes de jeux, de gestion, de vie pratique, etc.

Tout savoir

● L'ABC de la micro-informatique à l'usage de tous : initiation au Basic, au Logo et autres langages. La formation et le perfectionnement sans casse-tête ou même en jouant !



Management

● Le micro-ordinateur dans la vie des entreprises. Des reportages sur le terrain, des témoignages vécus, des expériences à suivre, des comparatifs sur les meilleurs programmes.

Micro-jeux

● Chaque mois, le nec plus ultra des jeux électroniques, les cartouches, les cassettes, les disquettes...

une touche pour manœuvrer et huit jeux différents.
Ce jeu existe couplé avec une calculatrice d'un format de poche.
Orlitronic : 300 F environ.

*** **Blitz**
Un contenant superbe pour un contenu éprouvant ! Sachez contrôler votre énergie et mesurer votre habileté dans une guerre sans merci contre de vilains envahisseurs sans pitié. Plus vous en détruirez, plus l'humanité vous en saura gré. MB a su exploiter avec succès un domaine déjà éprouvé. La présentation est pour beaucoup dans le réalisme du jeu.
MB : 195 F environ.

*** **Jawbreaker**
Quoi de plus banal que de visiter une fabrique de sucrerie et de se goinfrer de bonbons ? Mais d'où viennent ces inquiétants « masques souriants » qui veulent vous faire disparaître, sinon d'un ailleurs inquiétant ? Heureusement, nouveaux épinards pour le Popeye que vous êtes, des vitamines au centre de l'écran vous donneront suffisamment d'énergie pour croquer également ces redoutables masques. Une idée amusante pour un graphisme un tantinet sinistre.
Orlitronic : 300 F environ

*** **Dracula**
Que de mauvais instincts dans ce jeu pas très calme. Mais au diable la tranquillité ! Le héros semble fatigué de boire le sang de ses victimes, dont, à la longue, il a dû se lasser. Voulant quitter ses petits camarades, il doit lutter contre leurs réactions hostiles en évitant de se faire attraper.
Intrek : 180 F environ.

***** **Power-Man**
Et dire que l'on imaginait ne plus rien pouvoir inventer dans le domaine de l'horreur ! Le héros (d'une sympathie plutôt douteuse) ne peut se substanter qu'avec des bébés monstres. C'est original mais pas du goût (si l'on peut dire) des grands monstres qui ne sont pas d'accord, et contre lesquels il est impuissant. Pour logement, un véritable délice de labyrinthe avec ponts, tunnels et passages secrets programmables à volonté. Grande technique, raffinement du détail, apprêtez-vous à trembler, mortels !
Tomy : 230 F environ.

**** **Bataille spatiale**
Toujours dans un monde du futur que nul ne souhaite, vous devez faire face à des envahisseurs rusés aux commandes de soucoupes étranges. Un grand avantage pour vous toutefois, la commande est un véritable petit bijou de précision. Quand vous avez compris comment l'utiliser bien sûr ! Le disque de direction permet de réaliser de fabuleux records, les assaillants peuvent toujours revenir, vous les attendez le cœur vaillant !
Lansay : 250 F environ.

*** **Robot Maker**
Peu courant dans le genre ! Vous êtes devenu « le » savant du futur, et réalisez justement en ce moment le robot parfait. Mais comment faire pour assembler sans erreur les différentes pièces de ce dernier, d'autant que d'autres attendent leur tour et que la cadence est très rapide ?
Intrek : 180 F environ.

JEUX DE « REFLEXION » ET D'« ADRESSE »

** **Genius**
Soyez assez habile pour allumer les huit contacts du jeu. Mais chacun ne s'éclairant que dans une seule position, il faut les bouger dans tous les sens afin de trouver la position exigée. Attention, une fois en place, ne touchez plus un contact ou il s'éteindra de nouveau. N'oubliez pas de mémoriser les bonnes positions si vous devez encore bouger des contacts déjà en place pour permettre l'allumage d'autres.
Mignon, crispant, un peu lassant.
M.B. : 145 F environ.

***** **Dictionnaire électronique des mercredis**
Tout petit jeu accompagné de cinq livrets contenant des grilles de mots croisés, charades, rébus, etc. Toutefois, si vous hésitez sur la solution, le mini-dictionnaire permettra d'obtenir la lettre qui manque, ou confirmer celle que vous proposez. Mais soyez alors sans illusion, le score sera d'autant plus réduit et le chronomètre pénalisera le temps perdu.
Excellente formule, agréable présentation pratique par sa taille, on parle beaucoup de ce jeu dans les hauts milieux... pratiquants de mots croisés.
Berchet : 450 F environ.

LES JEUX « DE HASARD »

*** **Las Vegas**
Vous êtes un mordu des casinos, ce jeu est pour vous. Si vous ne l'êtes pas, il vous convertira ! Trois jackpots et vos deux bras forment dès le début une combinaison infernale. Il pleut des pièces de partout, ne les manquez pas. Dès que vous avez mille points, le gros jackpot en bas à droite est pour vous : vous devez avec la touche de droite et au moment précis stopper trois chiffres semblables, parmi ceux qui défilent à toute allure. A vous les dollars.
Bandaï Electronics : 180 F environ.

** **Flipper**
Une enveloppe sophistiquée pour cette miniaturisation réussie des célèbres jeux de bistrot... Soyez rapides, attentifs et précis, gare à ne manquer aucun coup. Un petit regret pourtant : le dessin est un peu simpliste à force de dépouillement.
M.B. : 195 F environ.



LES MICRO-ORDINA



TEURS



Un micro-ordinateur c'est tout le contraire d'une machine ennuyeuse. C'est pratique, facile et surtout très distrayant. Les 3/4 des utilisateurs s'en servent pour jouer et ils ont bien raison. Alors n'attendez plus et précipitez-vous sur ces boîtes magiques, vous ne le regretterez pas. Vous passerez progressivement des jeux d'action aux jeux de réflexion et de stratégie, puis aux jeux éducatifs. Et si vous êtes vraiment mordu vous vous initierez aux joies suprêmes de la programmation.

LES MICRO-ORDINATEURS FAMILIAUX

Tout le monde en parle. Beaucoup veulent comprendre. Si la micro-informatique vous intéresse, si vous sentez qu'il se passe des choses importantes du côté des écrans, des envahisseurs de l'espace, des jeux éducatifs et des nouvelles possibilités de l'électronique. N'hésitez pas, plongez !



Qu'est-ce qu'un micro-ordinateur ?

Voici venir le temps de la micro. Nos grands-parents ont connu la révolution de l'automobile. Nos parents, celle de la télévision. Nous vivons celle de la micro-informatique. Les micro-ordinateurs sont en effet les envahisseurs des années 80. Ils sont partout. A la maison, ils nous font jouer et apprendre en s'amusant. Au bureau, ils sont le parfait outil du cadre et de la secrétaire qui doit prendre des décisions importantes dans un temps très court, rédiger un rapport, ou simuler une situation. La micro-informatique envahit notre vie. On compte plus d'un million de micros en Angleterre, 300 000 en Allemagne et environ 200 000 en France. Ce n'est qu'un début. La meilleure preuve en est la guerre industrielle et commerciale qui fait rage chez les constructeurs et les distributeurs. Il y a trois ans, ils étaient trois leaders incontestés sur le marché : Apple, Tandy, Commodore. Aujourd'hui, on compte environ 250 marques de micros. Rien d'étonnant car les nouveaux venus sont légion. Les meilleurs exemples sont les fabricants de consoles comme Atari, Mattel, Coleco qui complètent leur gamme en sortant des micros. Atari qui s'est lancé dans la bagarre avec les Atari 400 et 800, s'apprête à commercialiser le 600 et le 1200 XL. Mattel a sorti une extension clavier micro ; une stratégie choisie également par Vectrex. Coleco affiche de solides ambitions avec Adam. Son coût : 600 dollars (environ 6 000 F) « Adam n'est pas comme les autres », affirme Jacques Ferrari, vice-président et général manager de CBS electronics Europe qui le commercialise. « Il offre une qualité lettre que vous n'aviez qu'avec des appareils qui coûtent 3, 4, 5 fois plus cher. » Mais il aura un concurrent de taille : le Peanut d'IBM, annoncé aux États-Unis pour la fin 83.

La nouvelle vague

Quant aux autres déjà présents sur le marché, ils se livrent une véritable guerre. En moins d'un an, Texas Instruments a baissé le prix de son TI 99 4/A de 2 500 F à 1 790 F. Mieux, il le vend dans les rayons des Prisunic. Commo-

dore a fait chuter les prix du Commodore 64 de 4 500 F à 3 850 F en péritel et 3 000 F en Pal. Une tendance général. Le Dai est tombé de 9 000 F à 6 700 F. Le ZX 81 de Sinclair vendu à plus de deux millions d'exemplaires dans le monde, est à moins de 600 F. Et les nouveaux venus frappent fort. Les meilleurs exemples en sont le TO7 de Thomson (4 100 F dont 3 250 F pour le micro et 850 F pour le basic) l'Oric (2 180 F pour 48 Ko), le Lynx (2 990 F TTC), le Spectravideo SV-318 (2 980 F TTC en Pal, 3 380 F TTC en péritel), le Spectrum (2 400 F pour 48 Ko). Et Alice du GIE Matra-Hachette (4 K, 9 couleurs basse résolution, un Basic Microsoft résident) qui s'adresse à tous ceux et celles qui veulent découvrir les joies de la programmation, vendue 1 199 F. Un prix qui inclue le micro, le guide du Basic, le branchement prise peritel et le cordon d'alimentation.

Alors, quelle attitude doit adopter le consommateur débutant face à cette jungle micro-informatique où chacun clame qu'il est le plus beau et le plus fort ? Premièrement, perdre tout complexe. Un micro n'est qu'une console avec un clavier. Stupide, il ne réalise que ce que vous lui demandez. Ensuite, connaître ses besoins : le micro servira-t-il à jouer, à effectuer du traitement de texte, à s'initier à l'informatique, à apprendre à programmer, ou à des taches plus professionnelles (Gestion, paie, simulation d'hypothèses, aide à la décision). Si vous hésitez à vous lancer, achetez une petite machine à moins de 1 500 F. Ou louez un micro chez Locatel, une manière intelligente de se familiariser avec la machine aux moindres frais. Ou encore adhérez à un club comme Microtel (Tél. 544.70.23) qui met à la disposition de ses membres des machines pour une cotisation annuelle inférieure à 300 F.

Guérilla de la puce

Troisièmement, éviter les pièges. Pour cela le mieux est de lire des revues grand public, des magazines qui aident à comprendre. Par exemple le mensuel Micro 7. En effet, les chausse-trappes fourmillent au pays de la micro. En voici la preuve. La plupart des micros familiaux se connectent sur des téléviseurs familiaux. Soit par la prise antenne, mais il faut alors posséder un cordon avec adaptateur couleur Secam. Coût : 900 F. Soit directement par la prise Peritel. Elle offre une meilleure qualité également. Attention à la mémoire. Elle se mesure en kilo-octets (KO) et existe sous deux formes : vive (RAM, random access memory) elle garde des informations pour les rendre à la demande ; morte (Rom, read only memory) elle ne peut être que lue. Un programmeur débutant se contentera de 16 Ko de mémoire. L'écrasante majorité des petits micros dont la capacité varie entre 32 et 48 Ko suffit donc. Par contre si on souhaite utiliser des programmes professionnels, il faut entre 48 et 64 Ko de mémoire. Ce plus de mémoire se paie parfois cher.

Les micros voient aujourd'hui la vie en couleurs. Le temps du noir et blanc est révolu. Même pour le ZX 81 pour qui il existe désormais une carte électronique permettant d'obtenir 16 couleurs par liaison Peritel (fuschia, bleu ciel, gris, violet, orange, vert...) Et ce pour moins de 500 F. La définition graphique minimum doit être de 50 000 points. Elle est par exemple de 256 points par 192 points pour le Spectrum, le Sanyo PHC 125, de 240 par 200 pour l'Oric (16 K), de 320 par 200 pour le TO 7. L'affichage du texte à l'écran est également une donnée à prendre en considération. 24 lignes de 32 caractères est un minimum.



Autre élément essentiel du micro, le clavier qui est très souvent à touches. Il est préférable de posséder un clavier avec une disposition française des lettres. On l'appelle Azerty. Et également d'avoir un pavé autonome pour les chiffres et les symboles de calcul. Cela évite une gymnastique inutile. Mais que les néophytes allergiques au clavier se rassurent. On peut de plus en plus utiliser un micro en utilisant des manettes, des trackballs. Ou une souris, le nec plus ultra, qui est en fait une boule qui déplace le curseur sur l'écran.

Mais acheter un micro ne suffit pas pour goûter les plaisirs variés de la micro. Il faut encore l'habiller en le complétant avec des périphériques : une imprimante, si l'on veut conserver une trace papier de ses programmes ou si on veut rédiger ses lettres avec un traitement de texte. Prix : entre 3 000 et 10 000 F. Un magnétophone à cassette pour conserver ses programmes. Attention le TO7 et les Atari ne fonctionnent qu'avec leur propre magnétophone. On peut également acquérir un lecteur de diskettes dont le grand atout sur la cassette est la rapidité de lecture et d'écriture. Le prix : entre 4 000 et 10 000 F. A cela, il convient d'ajouter les inévitables interfaces (boîtiers d'adaptation nécessaire pour que le micro puisse fonctionner avec les périphériques).

On se retrouve ainsi très vite si on souhaite s'équiper de pied en cape, avec une addition qui dépasse les 10 000 F. Et cela ne suffit pas. Car il faut encore ajouter les programmes, le soft dont le prix varie entre 150 et 1 000 F pièce. Soyez, là encore, très vigilant. Et définissez bien vos besoins. Inutile de viser trop haut ou trop bas. Un débutant n'a absolument pas besoin d'acheter un soft (= programme) dont l'apprentissage est tellement compliqué que le malheureux utilisateur n'utilise qu'un dixième des possibilités. Quant aux logiciels trop simples, mieux vaut, eux aussi, les négliger. On s'en lasse très vite. Une fois que votre choix est fixé, demandez à essayer le programme élu. Vérifiez que la documentation existe... Un manuel lisible doit être fourni. Un bon répertoire des commandes est une véritable bible. Tout le monde peut en effet être sujet à des oublis. L'idéal est aussi de travailler avec un programme qui vous indique les erreurs ou plantages. Avec des messages en clair du style « la date doit être sous la forme XX/XX/ ». En résumé, jouez au client et n'hésitez pas à poser des questions aux vendeurs de micros et de logiciels. C'est la meilleure arme des débutants. Et sachez qu'il vous faudra un budget minimum de 4 000 F si vous mordez vraiment à la micro.

MICRO-DICO

Afin de vous faciliter la lecture des chapitres du guide réservés aux micro-ordinateurs, nous vous proposons ce petit lexique des principaux termes techniques. Chaque entrée du lexique est suivie immédiatement d'une abréviation indiquant la catégorie à laquelle elle peut être rattachée. Un astérisque (*) indique que le mot précédent est référencé par ailleurs dans le lexique.

CATÉGORIES :

- **A** Terme anglais.
- **C** Composant électronique.
- **D** Divers.
- **EM** Élément de mémoire.
- **HF** Homme ou femme à votre convenance.
- **M** Matériel.
- **PG** Élément de programmation.
- **S** Catégorie système.
- **SM** Support de mémoire de masse : dispositif destiné à stocker en permanence vos informations, vos fichiers, vos programmes.

LEXIQUE

BIT (UM/EM) : BIT veut dire Binary Digit. C'est un élément de mémoire pouvant prendre 2 valeurs (0 et 1), et donc la plus petite unité utilisée. Un mot suivi de * signifie qu'il est expliqué dans le lexique.

Cassette (SM) : Une banale cassette du commerce (même mono !).

Disque (dur) (SM) : Le support de mémoire de masse le plus sophistiqué, tant par ses méthodes d'accès que par le volume d'informations stocké.

Disquettes (SM) : Disque souple, du même aspect que les disques souples offerts lors de promotions commerciales de certains organismes de vente par correspondance.

Éditeur de texte (S) : Logiciel qui vous permet de converser avec la machine tout en visualisant le dialogue à l'écran. C'est grâce à l'éditeur que l'on peut introduire un programme (plus généralement un texte) en mémoire.

Hard (A) : Terme anglais pour matériel.

Imprimante (M) : Appareil destiné à écrire sur papier ce qui est transmis par l'ordinateur.

Interface (M) : Dispositif assurant la liaison entre l'ordinateur et des périphériques (*).

K (UM) : 1 K est égal à 1 024 octets (*).

Langage (PG) : Une langue que votre ordinateur peut comprendre. Les langages les plus utilisés sont : Basic, Cobol, Fortran, Pascal, Forth, PL1, APL, etc.

Logiciel (PG) : Programme (*) ou ensemble de programmes remplissant des fonctions spécifiques. On parlera de logiciel de gestion, mais aussi de logiciel d'exploitation pour désigner les programmes utilisés par le système (*) pour gérer ses disquettes, l'enchaînement des programmes, etc.

Mega (UM) : 1 million d'octets.

Microprocesseur (C) : Le moteur de votre ordinateur. Il effectue les opérations et gère l'ensemble du système (*).

Moniteur vidéo (M) : Écran vidéo.

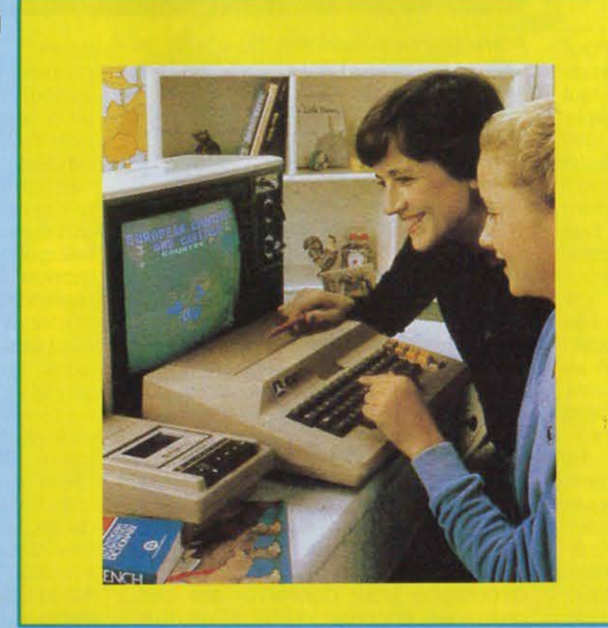
Octet (UM/EM) : L'octet est le mot mémoire ; il peut contenir 1 caractère alphabétique ou numérique. Il est composé de 8 bits (*).

Périphérique (M) : Tout dispositif connectable à un ordinateur : support de mémoire, imprimante, clavier, écran, etc.

Programme (PG) : Ensemble d'instructions destinées à accomplir des opérations déterminées pour le programmeur (*). Un programme est écrit dans un langage (*), et sera traduit par le système (*) pour pouvoir être exécuté.

Programmeur (HF) : Technicien dont le travail est l'écriture de programmes (*).

Soft (A) : Terme anglais pour logiciel (*).



Standard (D) : Tout système, programme ou cbjet diffusé sur une grande échelle et utilisé par un grand nombre de personnes.

Système (S) : 1. Ensemble des appareils que vous utilisez. 2. Ensemble mixte de programmes et de circuits remplissant les fonctions de base. Vous utilisez le système sans le savoir.

Traitement de texte (PG) : Logiciel (*) destiné à gérer des textes (lettres, documents, rapports, etc.), c'est-à-dire à les créer, modifier, paginer, tabuler, éditer à l'imprimante. En bref, le rêve des secrétaires.

Utilitaires (PG) : Programmes d'usage général : tri, routines d'accès ou de calcul, etc.

ROM : Read only memory.
— Élément de mémoire dans lequel l'information est définitivement chargée (à l'usine). N'a pas besoin d'être alimenté en courant électrique pour conserver son contenu.
— Ne peut être que lu (comme son nom l'indique).
— Contient en général des programmes d'utilisation générale (amorçage, interpréteur principalement).

RAM : Random Access Memory.
— Élément de mémoire vierge d'information. Accessible par le programmeur, il y stockera des informations qui en disparaîtront dès coupure de l'alimentation.
— Sert de mémoire de travail.

De l'initiation à l'éducation

TO 7 de THOMSON

Le TO 7 (en clair, le télé-ordinateur) de Thomson est probablement appelé à connaître un certain succès dans les années qui viennent, spécialement auprès de la nouvelle génération des jeunes amateurs de micro-informatique. Pour un prix très abordable, il offre de très honnêtes possibilités d'utilisation, et peut constituer un excellent matériel d'initiation.

Le Thomson TO 7 dispose d'une mémoire vive de 22 ko et d'une ouverture ou trappe dans laquelle on peut mettre un boîtier de mémoire morte (Memo 7) qui peut contenir un programme ou un langage. Sur le côté, une fiche permet de connecter les magnétophone à cassette spécifique au TO 7 et pas un autre. A l'arrière, on trouve quatre fiches. Une, plus petite que les autres, permet de connecter un bloc d'extension de mémoire vive de 16 ko. Les trois autres fiches peuvent accueillir indifféremment : l'interface des manettes de jeux, qui contient un synthétiseur de son ; le contrôleur de disquette qui peut gérer quatre disquettes ; l'interface de communication : interface série RS 232, pour imprimante ou communications et interface parallèle type Centronics pour une imprimante ; le modulateur démodulateur (Modem) qui par l'intermédiaire du téléphone peut le relier à d'autres ordinateurs. Un accessoire intéressant est le crayon optique intégré en standard, qui permet des manipulations de saisie et des dialogues simplifiés avec la machine. Contrairement à la plupart des modèles dont nous parlons par ailleurs, le TO 7 possède un clavier à membrane, un inconvénient qui est compensé par des touches dédiées (flèches dans les quatre directions, touche d'effacement, d'insertion, d'effacement de l'écran, etc.) qui limitent les actions sur le clavier. Le TO 7 possède huit couleurs très faciles à gérer même en haute résolution. Seule contrainte une ligne graphique est divisée en segments de 7 points qui ne peuvent être choisis qu'entre deux couleurs : la couleur du texte et celle de l'encre. Le mélange de texte et de graphique ne pose pas de problème. Le Basic, Microsoft, est très puissant et permet de faire beaucoup de choses malgré relativement peu de place en mémoire. De plus, il est possible de modifier les lignes de programme en se déplaçant comme on veut sur l'écran, grâce aux touches vues ci-dessus, ce qui ne plaît pas qu'aux enfants. Autres points remarquables du Basic : on trouve la gestion de fichier, même sur cassette, qui est digne d'un système professionnel. La plupart des programmes disponibles sur TO 7 ont été développés par Vifi-Nathan, en ce qui concerne les jeux éducatifs, et par Answare-Diffusion pour les programmes d'application familiaux. Le TO 7 a suffisamment de possibilités pour conduire ceux qui l'exploitent au mieux, à acquérir de bonnes notions d'informatiques. Un seul défaut, il est un peu cher pour démarrer. Niveau de prix : 3 500 F + 750 F pour le magnétophone + 800 F pour le Basic.



L'initiation en douceur

ALICE

Matra et Hachette se sont découvert une vocation commune : faire connaître l'informatique à tout le monde. Pour cela, il fallait créer une petite machine toute simple accompagnée d'un manuel clair, guidant l'utilisateur pas à pas dans son apprentissage. C'est dans ce but que la GIE (Groupement d'intérêt économique) créé entre les deux groupes, distribue un micro destiné à l'initiation : Alice. Esthétiquement, Alice, micro-ordinateur féminin, plaît déjà aux femmes et aux enfants grâce à sa couleur rouge qui lui donne l'air de sortir tout droit d'un dessin animé de la télé.

Le micro et le manuel forment un tout. Suivons donc ce dernier. Il nous guide progressivement dans notre apprentissage d'Alice vraiment pas à pas ; chaque point est expliqué d'une manière précise et simple. Un exemple est fourni à chaque fois que c'est nécessaire. Il nous conseille de faire une première lecture en passant sur les points qui paraissent trop compliqués, puis de faire une seconde lecture, ces points vous paraîtrons alors plus clairs. On vous apprend d'abord à connaître un peu le matériel. Alice possède une alimentation électrique, une prise télévision qui vous permet de la brancher sur une prise péritélévision, un connecteur d'extension mémoire, une touche Init qui permet de relancer la machine lorsque par mégarde elle se bloque (l'équivalent du Reset sur d'autres machines), une prise qui permet de brancher une imprimante série et une prise destinée au magnétophone à cassette. Le branchement d'Alice ne pose aucun problème, d'autant moins que le manuel explique très progressivement ce qu'il faut faire. Seule difficulté (rencontrée sur la plupart des micros) : trouver le câble correct qui vous permettra de relier Alice à votre magnétophone à cassette.

Puis vient l'apprentissage du clavier. Il comporte 48 touches mécaniques (plutôt du genre calculette mais en plus gros). Il semble plus adapté aux doigts des enfants qu'à ceux de catcheurs. Heureusement, il donne la sensation d'un contact précis. Certaines touches ont plusieurs significations : un caractère ou un chiffre (pas de minuscules) directement accessible, un signe ou un caractère semi-graphique (caractères formés de petits carrés de couleurs) accessibles par la touche Shift (littéralement majuscules en bas à droite), des mots-clés Basic écrits en clair, accessibles par l'intermédiaire de la touche Control (en bas à gauche).

Souplesse et séduction

Suit un apprentissage bien gradué des instructions du Basic (mini Basic Microsoft), les exemples sont bien choisis et des problèmes sont proposés avec une solution en fin de l'ouvrage « pour vous muscler ». C'est ainsi que l'on apprend à se servir des possibilités d'affichage d'Alice, qui nous a étonné par sa rapidité dans ce domaine. L'écran affiche 16 lignes de 32 caractères. On dispose de 8 couleurs mais les caractères sont sur fond vert. L'affichage n'occupe qu'une petite partie de l'écran du téléviseur et il n'est pas possible de changer la couleur des bords. Les caractères semi-graphiques (32 x 16) sont en noir sur fond de couleur. On peut aussi utiliser des points graphiques (64 x 32) qui sont de la taille d'un quart d'un caractère qui peuvent être de n'importe quelle couleur, à condition que le fond soit noir (et qu'il n'y ait pas dans la même case-caractère d'autre point graphique d'une autre couleur). Les dessins obtenus avec cette méthode assez rapide, sont assez sommaires mais permettent d'apprendre à manipuler du graphisme. Alice a des possibilités sonores facilement accessibles en Basic : deux paramètres modifient la hauteur du son et sa durée. Malheureusement le son interrompt le programme pendant le temps qu'il est émis, ce qui limite son utilisation dans les jeux. Les autres instructions du Basic sont celles que l'on retrouve dans les autres Basics et toutes sont expliquées clairement. Le manuel vous enseigne aussi comment sauver vos programmes sur cassette et comment les retrouver.

Pour le moment, il n'existe pas de périphérique pour Alice, sinon les imprimantes Série (RS232C) vendues actuellement.

En résumé Alice est un petit micro d'initiation à l'informatique. Pour le moment il est vraiment petit : il n'est pas possible de modifier une ligne de programme sans la réécrire entièrement (c'est fort regrettable), la capacité mémoire réduite devrait être augmentée ce qui permettra sans doute d'améliorer le Basic et ses possibiités graphiques, de lui adjoindre des périphériques (manettes de jeux, lecteur de disquettes, cartouches, etc.) et ainsi d'évoluer avec l'utilisateur qui, grâce au seul manuel, deviendra rapidement plus musclé que sa machine. 1 200 F environ.

Pour :

— Le manuel qui prend le débutant par la main et lui explique clairement comment utiliser Alice et son Basic
— Son apparence rassurante qui plaît aux enfants
— Les mots clefs du Basic sont accessibles en une frappe
— Sa rapidité à l'affichage

Contre :

— Il n'est pas possible de modifier une ligne de programme, il faut la réécrire en entier.
— Un certain manque de puissance essentiellement dû à sa capacité mémoire plutôt faible.



ORIC 1

S'éloignant de son Londres natal, il y a tout juste un an, l'Oric 1, a su devenir un leader dans le monde de la micro-informatique. Nombreux sont ceux qui ont attendu ce drôle de petit micro. Certains ne croyaient pas à sa venue, voici enfin « l'enfant prodige ».

L'Oric 1 n'a pas le côté effrayant des micro-ordinateurs courants. Il ressemble presque à un ordinateur de poche, haut de 5 cm, long de 28 et large de 17. Toujours de plus en plus de mémoire, aujourd'hui les constructeurs se sont lancés dans la course aux Kilo-octects. L'Oric 1 existe en deux versions : 16 Ko (1 400 F), cela vous semblera peu, détrompez vous, je ne vous souhaite pas d'entrer un programme de 16 Ko ou alors armez-vous de patience. Pour ceux qui aiment les complications, il existe une autre version plus musclée à 48 Ko (2 180 F). Dont le rapport qualité/prix est tout à fait exceptionnel. Et si vous n'êtes toujours pas satisfait, n'hésitez pas, achetez un IBM PC (Personal Computer). L'Oric 1 se révèle difficile à connecter à un téléviseur. Vous utilisez la prise antenne, aucun problème, l'image restera noir et blanc. La couleur vous attire. Il faut utiliser la prise péritélévision et bien connaître votre appareil. « Patience et longueur de temps... ».

La couleur

Nous voici devant l'ORIC 1 prêt à fonctionner. Le clavier, QWERTY dont les touches mécaniques sont espacées permettent une frappe rapide. Pour les étourdis, chaque touche frappée sera accompagnée d'un bip sonore. Et si au bout d'un moment vos nerfs craquent, qu'à cela ne tienne, supprimez-le. Un bouton marche/arrêt pourquoi ? Il est aussi simple de brancher et de débrancher l'appareil. Vous découvrirez la touche Reset, placée sous l'ordinateur, elle vous permettra d'annuler vos programmes et d'effacer l'écran sans le débrancher.

L'Oric 1 utilise la nouvelle langue vivante du XXe siècle, le Basic, un Microsoft propre. Celui-ci est généré par le processeur 6502. Si un seul langage ne vous suffit pas, plongez dans les profondeurs du Forth, de l'Assembleur ou du Pascal. Le Basic résident est très complet et permet une programmation avancée. C'est un véritable musicien, connectez le à une chaîne Hifi, oui c'est possible, ouvrez grandes vos oreilles, le miracle est proche. Il possède sept octaves et trois voies peuvent être utilisées.

Créateurs de jeux

Il est possible de faire des bruits d'explosion, et bien d'autres bruits. Créateurs de jeux, voici enfin un ordinateur qui pense à vous. Il est à regretter l'absence de commande d'un joystick dans le Basic. L'image est nette et claire. Il peut se montrer un véritable artiste en haute résolution (200 x 240 pixels), surtout grâce à ces huits couleurs qui peuvent être mélangées. Si vous êtes génial, vous pourrez avec les explications du manuel utiliser savamment votre Oric 1. Les programmes du manuel contiennent des erreurs, en quelque sorte un exercice. Une revue spécialisée est annoncée, alors patience, vous découvrirez enfin les secrets de l'Oric 1.

C'est un système évolutif, qui accepte une imprimante, un lecteur de disquettes et bien d'autres. La fiabilité du lecteur de cassettes est bonne, et la lecture très rapide (300 bauds). Les jeux sont passionnants mais il faudra vous contenter du clavier, le joystick annoncé viendra bientôt.

Programmer c'est passionnant mais long. Il reste la solution des logiciels, encore peu nombreux. Il existe des jeux et applications, dont les graphismes et la sonorisation sont souvent excellents. Les thèmes des jeux restent classiques : Hyper Mister Mind, Puissance 4, Pocker, Ovni, Jack Man (les célèbres enzymes gloutons) et même un jeu d'aventure, Le Manoir du Doc Genus. L'absence du joystick est un obstacle aux jeux d'actions. Espérons que l'équipement ludique arrivera bientôt.



Pour :
- Sa taille
- Son excellent rapport qualité/prix
- Son Basic

Contre :
- Les joy-sticks incertains
- Ludothèque trop classique
- L'alimentation péritel séparée

La guerre de Troie n'aura pas lieu

HECTOR

Hector est une famille de micro-ordinateurs de fabrication française. Facilement transportables, ils sont livrés dans un emballage bien étudié. Il existe trois modèles, de l'initiation, jusqu'au semi-professionnel.

Le design du boîtier d'Hector est agréable. Les 3/4 de gauche sont occupés par le bloc clavier. Le bloc lecteur de cassettes est intégré dans la partie droite. Quatre connecteurs sont disposés sur les flancs de l'appareil : le connecteur de périphériques, la prise du câble péritel, et à l'avant, les deux prises des manettes de jeu. Le commutateur de mise sous tension, et la touche de remise à zéro (reset) sont placés au-dessus du clavier.

Le clavier

Il s'agit d'un clavier classique à 53 vraies touches : alphabétiques, numériques, manipulation du curseur, caractères spéciaux. Vous pouvez travailler en majuscules ou en minuscules, celles-ci n'apparaîssant toutefois que sur une imprimante. La manipulation du clavier est agréable, les touches sont bien dimensionnées et rebondissent bien. On est toutefois en droit de se demander pourquoi le constructeur (français) impose un clavier Qwerty (standard anglo-américain).

Hector se programme à l'aide d'un Basic particulier, non résident. Ceci signifie que vous devrez d'abord le charger en mémoire en le lisant sur la cassette Basic. Le Basic est livré avec un manuel donnant la description détaillée des commandes et instructions. Attention : ce manuel ne pourra en aucun cas être considéré comme un document d'initiation au Basic, mais simplement comme un descriptif des éléments de langage utilisés par Hector. Ce point semble être en contradiction avec le positionnement global de ce micro-ordinateur. Ceci mis à part, le manuel est honorablement



conçu, et une personne connaissant les principes du Basic n'aura aucune peine à s'adapter à cette version particulière. Les étapes successives du chargement en mémoire s'enchaînent aisément si l'on suit les directives des écrans envoyées par le système. Au cours de cette phase, on aura le loisir de remarquer la bonne définition des caractères et une certaine qualité des couleurs. La place en mémoire disponible varie d'une version à l'autre : 4.5 K pour Hector I, jusqu'à 32 K pour Hector II. L'outillage de base est donc susceptible de recevoir des programmes dépassant largement le cadre étroit de l'initiation à l'informatique. Hector peut être connecté à des imprimantes de type Centronics, ainsi qu'à un lecteur de disquettes. Les possibilités graphiques et sonores de Hector II HR sont très relatives. Les éléments graphiques sont en général assez grossiers, quant aux instructions de pilotage du générateur de son, leur manque de fiabilité rend délicate leur utilisation. L'affichage est effectué sous le format 12 lignes de 17 caractères. Ceci implique des caractères énormes, un très faible volume d'information par écran, sans oublier que le générateur de caractères est excessivement lent. Ainsi, toute personne voulant écrire un programme quelque peu consistant, aura un mal fou à suivre la trace de ses instructions, l'écran ne lui permettant de consulter qu'un très faible nombre de lignes programmes.

Le modèle II IMP HR, muni d'un affichage de 22 lignes de 37 caractères est vraisemblablement plus sérieux à utiliser. En l'état, Hector II HR sera perçu comme un micro d'initiation (de base !).

Niveau de prix : 5 500 F en 48 K.



ENTREZ DANS LE JEU DE L'INFORMATIQUE





Clavier Informatique Intellivision : vos premières touches de programmation.

Les ordinateurs ne sont pas toujours d'un abord facile. Le dialogue avec eux exige la connaissance d'un langage élaboré. Le clavier informatique Intellivision vous initiera à un langage BASIC simplifié, pour vous faciliter le contact avec ces surdoués.

Le clavier a toutes les qualités d'un bon pédagogue. Il est patient : il vous fait avancer pas à pas. Il est clair : ses instructions apparaissent en gros caractères à l'écran. Il est prévenant : il vous signale vos erreurs avec un jeu simple de couleurs. Enfin il n'oublie pas qu'on n'apprend bien qu'en s'amusant.

Ce savoir "tout neuf" vous permettra de créer facilement vos propres jeux. En raccordant le clavier à la console de jeux Intellivision, vous pourrez récupérer les personnages de vos cassettes Intellivision. Modifier leur taille, leur graphisme, leur déplacement, et même le décor visuel et sonore dans lequel ils évoluent.

Vous le voyez, avec le clavier Informatique Intellivision c'est une nouvelle aventure qui commence : l'aventure de l'imagination...

Signalons enfin que la console de jeux Intellivision peut également se raccorder à un clavier musical qui vous donnera le plaisir de voir danser les notes sur l'écran en même temps que vous les jouez.

Système Intellivision : l'intelligence est de la partie.

INTELLIVISION™
MATTEL ELECTRONICS®

Ogilvy & Mather

APPLE //e

Précurseur et chef de file

L'Apple //est un vieux complice. Et beaucoup d'amateurs de micro-informatique le savent. Apple a eu, en la matière, un rôle de précurseur et de leader indiscutable. Avec cette nouvelle version, on a en quelque sorte réactualisé la machine par rapport aux nouvelles conditions du marché, et bien sûr à la concurrence.

L'Apple // e est monté autour d'un microprocesseur 8 bits 6502, l'un des deux ou trois grands standards du marché. Vous disposez d'une mémoire vive (RAM) de 64 K (une amélioration par rapport aux 48 K des anciens modèles, l'autre étant le modèle M/m), l'interpréteur Basic résidant dans la RAM. Cette capacité mémoire peut d'ailleurs être augmentée jusqu'à 128 K. Le clavier est relativement simple, pas forcément dépourvu de défauts, en particulier la place du Reset qui provoque de désagréables erreurs de manipulation.

L'ensemble des connexions avec l'extérieur se fait par l'arrière du boîtier, et d'abord la prise vidéo vous permettant de brancher des moniteurs de types variés. La faculté d'adaptation des Apple à des environnements très divers a été une des conditions déterminantes de leur succès. Pour adjoindre une quelconque extension au système, il suffit d'ouvrir le châssis (sans aucune peine), vous êtes alors en présence de 8 supports de circuits (les slots) disposés à l'arrière de la carte-mère à cet effet. Il faut enficher dans l'un d'eux l'interface utilisée, et le tour est joué. Ainsi peuvent être adjoints à la configuration de base, disquettes, disque dur, vidéo couleur, interfaces communication, imprimantes ou tables traçantes. Les possibilités d'extension de l'Apple l'autorisent à se positionner avec un bonheur égal sur le marché de l'informatique personnelle tout autant que sur celui de la PME ou même de la recherche. Un système fonctionnera d'autant mieux qu'il est moins chargé : rien ne vous empêche de mettre une caravane derrière votre 2 CV, mais vous n'irez sans doute pas très vite. Ceci dit, on peut avoir de grandes satisfactions avec un système Apple // correctement dimensionné.

La popularité de la marque a évidemment eu des retombées énormes sur le catalogue de logiciels proposés. Du seul point de vue des jeux, on arrive à en dénombrer environ 3 000 commercialisés. Il faut d'ailleurs préciser que l'on atteint avec ces programmes l'un des sommets de la sophistication du jeu sur micro. Quant aux applications professionnelles, d'innombrables produits ont été écrits, avec plus ou moins de bonheur d'ailleurs, et sont disponibles sur Apple //e (qui est bien sûr compatible avec les autres versions). Au premier rang de ceux-ci, on trouve le célèbre logiciel de tableaux Visicalc, qui doit une grande partie de sa réussite au développement de l'Apple II. En définitive, les grands ancêtres ont toujours leur place en ce bas monde.

Niveau de prix : 15 000 F (64 K + 1 disquette + 1 écran).



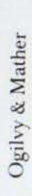
Burger Time : panique au snack-bar.

Elle est plutôt brûlante, la position du petit cuistot de Burgertime, la nouvelle cassette Intellivision. Poursuivi par une armée de victuailles en colère (saucisses, cornichons, œufs sur le plat) il doit éviter de tomber sous leurs coups tout en continuant de préparer ses sandwichs. Mieux encore : il doit s'efforcer de les coincer entre deux tranches de pain de mie. Quel travail ! Et dire que pour paralyser ses poursuivants, il ne dispose que de quelques pincées de poivre, et de... beaucoup d'astuce. Mais pour cela il compte sur vous.

D'ailleurs vous connaissez la recette du succès, valable pour toutes les cassettes de jeux Intellivision. Vous prenez une bonne quantité d'observation, à laquelle vous ajoutez 2 doigts de réflexion, un peu d'adresse et un brin de fantaisie. Et vous obtenez des parties d'une saveur garantie dont vous n'êtes pas près d'être rassasié.

Après ces copieux plats de résistance, la console Intellivision vous proposera des mets de choix. Une initiation à la musique et à l'informatique spécialement mitonnée à votre intention sur ses diverses extensions.

Jeux vidéo Intellivision : l'intelligence est de la partie.



INTELLIVISION™

MATTEL ELECTRONICS®

ATARI 400-800

L'ORDINATEUR AU SERVICE DU JEU

A mi-chemin entre les ordinateurs personnels et les consoles de jeux, les Atari 400 et 800 sont deux authentiques micro-ordinateurs. La politique commerciale d'Atari, restant encore très floue, aucune révélation ne sera faite avant la fin de l'année quant aux nouveaux ordinateurs disponibles aux États-Unis. Il s'agit d'une nouvelle gamme présentée en avant-première au CES de Chicago en juin dernier, qui reste dans la lignée Atari. Il reste donc le 400 et son grand frère le 800, mais il est fort probable qu'ils ne seront plus commercialisés en 1984. C'est le 600 et le 1200 XL qui prendront la relève.

L'Atari 800 (6 500 F) surgit en France il y a un an en même temps que la non moins célèbre prise péritel, dont il est pourvu. Si votre téléviseur n'en possède pas, tant pis pour vous. L'utilisation de cartouches comme sur les consoles de jeux procure une grande facilité et fiabilité de chargement. En ce qui concerne les joysticks (manettes de jeux), joueurs acharnés gare aux crampes. Certains logiciels sont présentés sous forme de disquettes, il faudra se porter acquéreur d'un lecteur de disquettes à 4 800 F. Un système encore coûteux.

Des capacités classiques, 16 Ko mémoire vive, le Basic Microsoft,... La prise péritel Sécam ne donne accès qu'à 16 couleurs, en Pal une palette de 256 couleurs est disponible. La haute résolution 320 X 192 points n'est utilisable qu'avec une couleur et la finesse des graphiques diminue suivant le nombre des couleurs, ce qui n'est pas habituel pour un ordinateur de ce prix. De bonnes possibilités graphiques et sonores, un synthétiseur à quatre voies indépendantes monophonique produit des sons divers. Comme toujours chez Atari, les logiciels de jeux sont nombreux et variés. Ils sont compatibles entre les deux ordinateurs Atari, et pour les disquettes, elles sont annoncées comme compatibles avec le Texas Instrument TI 99/4A. Côté logiciels pas de souci, heureusement car certains points sont un peu surprenants.

Le 400, appareil très implanté aux États-Unis aura une carrière assez brève en France.

Des branchements simples permettent de déplacer l'appareil. Le clavier Qwerty, type « confiture » (à membrane) est franchement désagréable, même avec l'habitude, aucune chance de le maîtriser. Chaque touche frappée est suivie d'un bip sonore, quelle chance sinon les erreurs seraient très nombreuses. Programmables en Basic, avec la cartouche du même nom (650 F), les jeux restent sa vocation. Le Basic n'est pas résident et le prix de cette cartouche augmente largement son coût d'achat. Les cartouches se connectent sur le dessus de l'ordinateur, en ouvrant la trappe placée dans le boîtier. On découvre deux emplacements pour les cartouches (ouverts, l'alimentation de l'Atari 400 est coupée, ce qui évite les erreurs de manipulation). Quatre prises Joysticks, dont l'utilité n'est pas évidente, sont offertes.



Les cartouches de jeux sont présentées dans des boîtes en carton fragile, l'illustration représentant les jeux est souvent trompeuse, alors attention aux mauvaises surprises.

Pour :
- Sa ludothèque très variée.
- La palette de couleur en Pal.
- Sa connection cartouche.

Contre :
- Son clavier type « confiture ».
- Son rapport qualité/prix.



TI 99/4 A DE TEXAS

L'ordinateur/console

Quand l'ordinateur vient concurrencer les consoles de jeux vidéo sur leur terrain et offre des services supplémentaires, on est tenté de faire le saut de la micro-informatique.

Par sa conception, le TI 99 de Texas Instruments est à mi-chemin entre l'ordinateur familial et la console de jeux. Ses caractéristiques techniques correspondent à celles d'un puissant micro familial, avec un processeur 16 bits, qui lui donne une puissance considérable à condition de lui adjoindre ses nombreux périphériques. Le design du TI 99 est très classique. Un boîtier de faible encombrement, gris métallisé, qui ne manque pas d'une certaine classe, occupe la partie avant gauche du clavier QWERTY, hélas. Le bouton de marche/arrêt est bien dissocié de l'ensemble, et se situe sur le bord avant du boîtier, légèrement en retrait à l'extrême-droite. Sur les flancs et le panneau arrière, on trouve les divers connecteurs d'extensions. D'une part, les prises des manettes de jeux, la prise péritel et les fiches de lecteurs de cassettes, d'autre part, une interface de communication et un contrôleur de disquettes intégré. Texas propose, de plus, un boîtier d'extension qui, une fois connecté au système, permet d'augmenter d'une manière appréciable le champ d'action du système. Avec sa mémoire centrale incrémentable de 16 à 48 K, le TI 99/4A est un ordinateur familial très modulaire.

Sur la partie droite du boîtier, le logement d'enfichage des modules d'extension mémoire, correspondant tout à fait à ce que les habitués des consoles de jeux connaissent bien. En l'occurrence, ces fameux modules contiennent des extensions de mémoire morte pré-programmées (naturellement) et vous donnent accès à une bibliothèque de programmes extrêmement attrayante et étendue.

Vous pouvez utiliser le TI 99 de deux manières différentes, et avec la même facilité. Ou bien en utilisant ses capacités de programmation, ou si vous optez pour la solution paresseuse — pas forcément la plus mauvaise — en vous constituant une collection de modules programmes.

Une grande variété de programmes disponibles

Tentons maintenant de survoler le paysage logiciel proposé par Texas. Connaissant l'importance du constructeur, on se doute de la variété de produits disponibles. Précisons que ces programmes se trouveront tantôt sur disquette ou sur cassette, tantôt sur module enfichable. Il en existe dans des domaines aussi variés que les jeux et la gestion, les outils de développement ou le calcul scientifique courant. On remarquera également des programmes éducatifs très bien conçus. Les jeux, quant à eux (et c'est cela qui nous concerne le plus) recouvrent tous les domaines des jeux vidéo : aventures, adresse, stratégie, etc. Retenons les nombreux softs d'aventures qui sans être extrêmement sophistiqués, vous dépayseront pendant de nombreuses heures. Les jeux d'adresse et de stratégie sont corrects, le graphisme est en général assez moyen. A noter aussi la nouvelle collection de logiciels « gestion privée » développée avec l'Expansion (Expansion-progiciels).

Dernière minute : nous apprenons que Texas cesse la fabrication du TI 99. Mais il sera encore commercialisé pendant quelques mois. C'est étonnant et c'est regrettable, mais c'est comme ça !

Niveau de prix : 1 800 F environ.



Canon X07. Le premier micro-ordinateur multi-carte.

Les micro-ordinateurs, c'est comme dans la vie. Il y a ceux qui parlent mais ne vous écoutent pas, la grande majorité ! Et puis, il y en a un, qui ne perd pas un mot de ce que vous lui dites et semble depuis toujours avoir été fait pour vous.

Canon X07 est celui-là. Sa force ? Une petite carte. Pas plus grande qu'une carte de crédit mais douée d'un double pouvoir.

Grâce au premier, vous programmez sans préparation toutes sortes de travaux : consultation de fichiers, calculs de table, dessin de graphe...

Grâce au second, extraordinaire pour sa catégorie, vous faites votre propre programme. Vous dictez vos propres informations. Vous écrivez et modifiez vos propres données. Comme vous l'entendez, personnellement, et... à la carte !

Son langage, le basic, s'apprend en un clin d'œil. Il vous permet, quel que soit votre niveau, de dialoguer en toute liberté. De petite taille, X07 n'en est pas moins un pro !

Avec ses multi-branchements, X07 se démultiplie selon vos besoins : machine à écrire, imprimante, ordinateur, modem... Associé à son coupleur optique, X07 peut aussi communiquer avec d'autres micro-ordinateurs même sans fil, juste par infrarouges.

X07, le micro-ordinateur vraiment personnel, le premier micro-ordinateur multi-carte.



GNJ

Je souhaiterais recevoir votre documentation complète sur le micro-ordinateur X07

Voici mon nom, mon adresse et mon téléphone :

Nom ____________

Société ____________

N° ______ Rue ____________

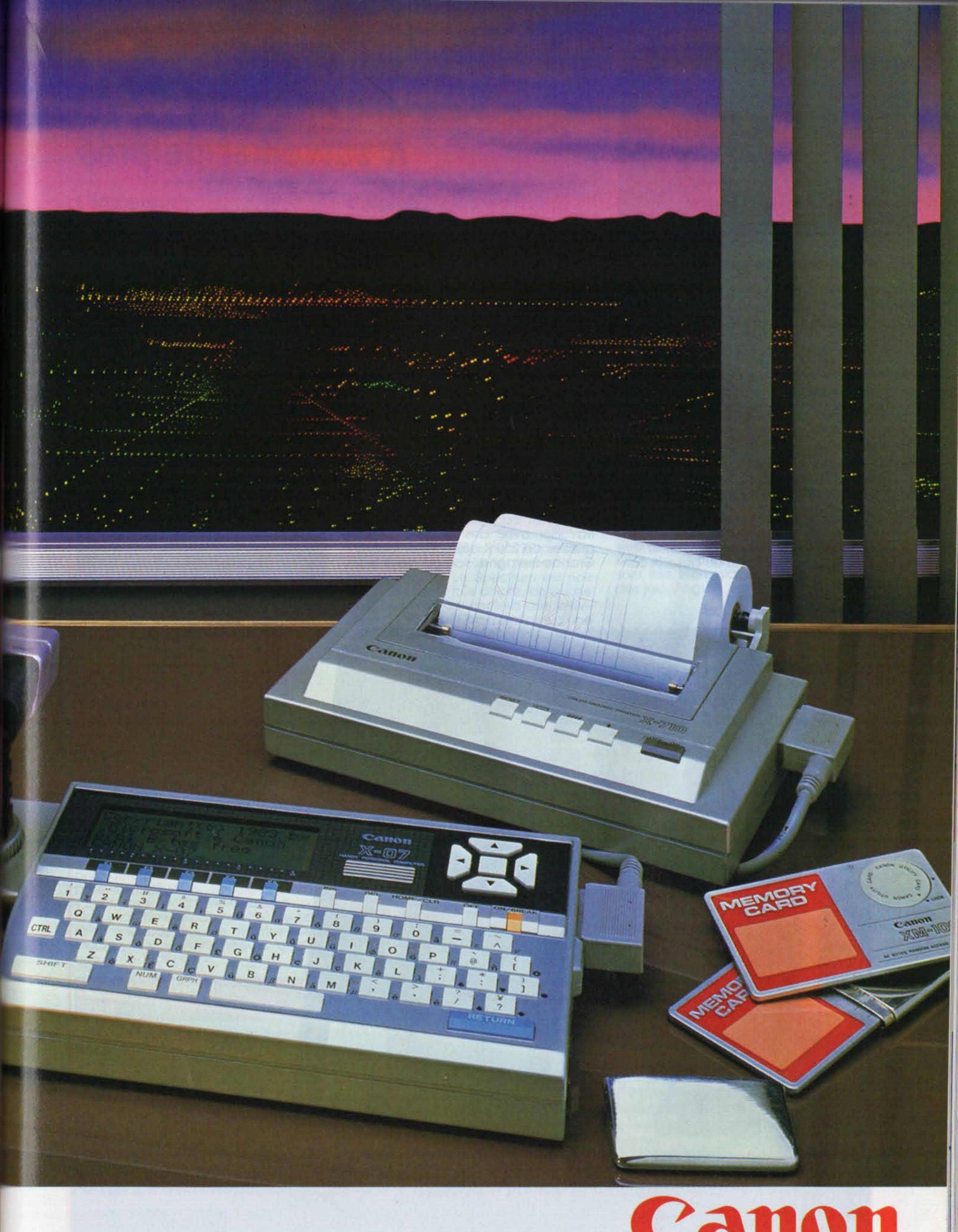
____

Ville ____________

Code postal ____________ Téléphone ____________

Demande à renvoyer à Canon Dpt. Calcul, 93154 Le Blanc-Mesnil Cedex. Téléphone 865.42.23.

Feldman, Calleux & Associés


Canon
X-710
Canon
X-07
RETURN
SHIFT
CTRL
NUM
GRPH
MEMORY CARD
Canon

LYNX

A surveiller de près

Voici encore un produit britannique qui pourrait bien rencontrer le même succès que ses compatriotes Oric ou Spectrum. Lynx est un micro-ordinateur familial. Ce ne sont ni son prix — un peu moins de 3 000 F —, ni sa taille qui le démentiront. Boîtier gris de faible encombrement, véritable clavier à touches larges et à frappe agréable, on peut même le qualifier d'élégant. Au départ donc, installons le félin à l'œil perçant (ça y est, elle est placée) sur un coin de votre plan de travail (« plan de travail » c'est mieux que « table », surtout entre gens du beau monde). Branchement très aisé à votre écran et à un lecteur de cassettes. L'ensemble des connexions se fait sur la face arrière. Bonne surprise, les interfaces communication (série) et imprimantes (parallèles) sont intégrées au système de base. A contrario, on déplorera, l'alimentation externe. (Lettre ouverte aux constructeurs : cette critique au Lynx, pour l'exemple, est valable pour beaucoup.) Un emplacement de connecteur d'interface ; éventuellement il servira à enficher des cartouches programmes. Les extensions de mémoire centrale se font à l'intérieur de l'appareil. Et voilà ce qui commence à devenir intéressant : cette version de base bénéficie déjà de 48 K RAM. Non content de cette honnête capacité, Lynx peut recevoir jusqu'à 128 K RAM (gérés naturellement par un processeur Z 80). Lorsque l'on sait que le Lynx n'en est encore qu'à ses premiers pas en France, on peut s'attendre à le voir croître en notoriété. Au moment où ces lignes paraîtront, le Lynx pourra travailler avec des lecteurs de disquettes de 250 K déjà disponibles en Grande-Bretagne.

Autre atout de l'appareil, un puissant Basic maison. Ce langage est en effet conçu de manière à optimiser les performances du Z 80. Tout en étant utilisable par le débutant — servi en cela par un manuel très complet (aux illustrations surprenantes, toutefois !) — il intéressera sans doute le programmeur expérimenté à deux niveaux : jeu d'instructions comprenant des traitements de mots et doubles mots ainsi que des accès registres (à moi les assemblistes !) d'une part, commodité de structuration des programmes d'autre part (à moi les Pascaliens).

Conclusion : Lynx est fabriqué à Cambridge, Dear !

Lynx est fabriqué à Cambridge, Dear !



Le pionnier Sinclair et sa descendance

SINCLAIR ZX-81 et ZX SPECTRUM

L'Empereur

Sinclair pour un coup d'essai avait réussi un coup de maître avec le ZX 81. Ordinateur d'initiation, il dépassa très vite sa vocation. Un rapport qualité/prix jamais égalé, est à l'origine de son succès.

Il valait il y a un an 670 F et aujourd'hui 970 F, pourquoi se refuser un ordinateur à ce prix ? Grande originalité du ZX 81, les extensions variées et puissantes, qui permettent de transformer le plus petit des micros (1 ko) en ordinateur super puissant, 64 Ko RAM, le son, la couleur,... La connexion à un



téléviseur, très simple se fait par la prise antenne et non — hélas — par la prise péritélévision. Un clavier, type « confiture » (= à membrane) à touches sensitives, qui demande une certaine habitude pour le maîtriser. Des touches contiennent jusqu'à quatre ordres Basic.

Clavier, confiture tout miel

Un Basic incomplet, mais le langage machine est accessible directement. Le mode graphique donne une résolution de 66 x 44 points. Un autre atout, sa ludothèque extrêmement complète, qui fait oublier que l'on n'a pas un « Apple » entre les mains. De la taille d'un pocket, il séduira les petites bourses et les « Écossais », qui auront ainsi un véritable ordinateur, à un prix plus que raisonnable. N'oubliez pas qu'il est totalement extensible. Pourquoi ne pas vous initier à l'informatique ?

L'Aiglon

Toujours plus fort, Sinclair propose aujourd'hui un micro-ordinateur digne de ce nom, avec la couleur, la haute résolution, le son, en deux versions : le Spectrum avec 16 Ko de mémoire, pour moins de 1 500 F et le Spectrum 48 Ko à 2 325 F.

Le Spectrum est une version améliorée du ZX 81, dont il reprend les caractéristiques de base. Un clavier QWERTY un peu trop chargé (certaines touches comptent jusqu'à six fonctions). Elles ne sont ni mécaniques, ni sensitives, plutôt un compromis entre les deux.

Hit-parade

L'aspect des touches peut surpendre, mais il est agréable et permet une frappe rapide. Le Spectrum est noir avec un clavier très coloré, ce qui ne gâte rien. Il se connecte à des téléviseurs SECAM par l'intermédiaire d'une prise péritel, l'image est nette.

Généré par un micro-processeur Z 80, et travaillant avec 16 ou 48 Kilo-octets de mémoire vive, selon la version, qui délivre une mémoire de 16 Koctets, le Spectrum est programmable en Basic Microsoft. Tous les ordres Basic sont présents à l'appel. La haute résolution 176 x 256 points avec 16 couleurs laisse entrevoir de beaux graphiques. Quelques ordres Basic spécifiques permettent de générer des graphiques. Il sera possible de choisir une couleur pour le bord de l'écran, pour l'écran lui même et pour l'encre (les caractères).

Le Spectrum délivre des sons sur six octaves, leur niveau n'est pas modulable. Le transformer en orgue relève du prodige.

Les périphériques sont classiques, fiables, sans surprise. Le chargement des cassettes pose parfois de petits problèmes, un peu d'acharnement, permet de mener à bien cette opération. Grâce à une interface conçue par Sinclair, il sera possible de connecter deux manettes de jeux au spectrum. De nouveaux Joysticks, seront disponibles en même temps. Ils sont très séduisants.

Un ordinateur dont la ludothèque n'a rien à envier aux consoles de jeux. Une grande partie des logiciels viennent de Grande-Bretagne. Certains sont très bien placés au Hit Parade des jeux Anglais.

Pour :
- Générations graphiques et sonores facile
- Son esthétique
- Son rapport qualité/prix
- Sa ludothèque outre-Manche

Contre
- La nécessité d'une extension pour connecter les Joysticks
- Son clavier chargé
- Chargement des cassettes de programmes difficiles



COMMODORE 64

La puissance professionnelle au service de la famille

Le Commodore 64 fait partie des ordinateurs dont les fins ne sont pas uniquement professionnelles. Voici le digne représentant de trois ans d'informatique familiale. Il peut aussi bien être utilisé comme console de jeux que pour des applications professionnelles, par exemple, gérance d'une pharmacie. Sa venue n'a pas bouleversé le monde de la micro-informatique, mais il commence lentement à se forger une solide réputation.

Le Commodore 64 est brun clair. Avec son interface SECAM incorporée, il forme un ensemble homogène, pour 5 500 F environ. Allez chez un revendeur admirer le programme de démonstration, si la Toccata (J.S. Bach) et ses graphiques ne produisent aucun effet sur vous, rien à faire !

Connecter le Commodore 64 ne pose pas de problème pour la dernière version qui possède une interface SECAM incorporée. Il suffit d'utiliser la prise antenne UHF de votre téléviseur, un jeu d'enfant ! L'image est correcte. Mais pour les premiers modèles, c'est différent, l'utilisation de l'interface Secam PS 2000, requiert de nombreux branchements. Avec un peu de méthode, le tour est joué. L'image produite grâce à la prise péritel, est parfaite. Vous l'aurez bien mérité. Vous avez l'impression que son clavier ressemble fort à celui du VIC 20. C'est vrai, ils sont identiques. Comme tous les ordinateurs familiaux il se programme en Basic, vous connaissez. Son micro-processeur 6510 possède des qualités et des codes machines compatibles avec le processeur 6510 du VIC 20 par exemple.

Et en plus, il est musicien !

Un ordinateur que rien n'arrêtera, surtout la programmation. Vous découvrirez un Basic complet. Si cela ne vous suffit pas programmez le Commodore 64 en Forth, Assembleur et Pascal. La haute résolution est de 320 x 200 points. Les *sprites* permettent de réaliser des graphiques pour un programme, il est ensuite possible de les rappeler sans les redéfinir. Avec 16 couleurs, les graphiques du Commodore 64 ne vous décevront pas, leur réalisation demande quelques connaissances du Basic.

Ordinateur semi-professionnel, il est aussi capable de recevoir toutes les extensions dont vous rêvez.

Artiste, c'est aussi un véritable musicien. Il comporte un synthétiseur musical à trois voix de huit octaves. Branchez le sur une chaîne Hifi, et ouvrez grandes vos oreilles. Il reproduit toutes sortes d'instruments de la trompette à l'orgue. La programmation de musique utilise les « Peek » et « Poke », c'est un peu difficile, mais c'est un excellent exercice d'apprentissage. Quatre niveaux peuvent être réglés par l'utilisateur : volume, forme du triangle, note, et enveloppe du son. Il a l'aspect d'un ordinateur et produit de remarquables symphonies. Réalité, illusion ? A vous de juger.

Si le Basic n'a plus de secrets pour vous, le manuel de Commodore 64, vous permettra des prouesses. Un petit livre « Apprendre à programmer avec Gortek et les Microships », aidera les débutants à découvrir le Basic d'une façon amusante. Il ne s'agit pas d'une console de jeux, pourtant deux joysticks peuvent être connectés. Les logiciels ludiques reprennent les thèmes de la ludothèque du VIC 20. Réjouissez-vous, graphismes et effets sonores ont été améliorés, rien que pour vous. Commodore distribue des jeux entièrement nouveaux, tels que « Camel » ou « Benjy », qui est un jeu d'aventure, ou bien stratégie, d'arcade. Une ludothèque qui ne cesse de grandir.



Pour :
— Sa ludothèque complète
— Ses graphismes et sons
— Son rapport qualité prix

Contre :
— Initiation à la programmation difficile
— La qualité de l'image est tout juste correcte, sans moniteur TV

"L'esprit Sinclair"est en lui

EN MATIÈRE de micro-ordinateurs, tout le monde connaît Sinclair. Car Sinclair c'est déjà la découverte de l'informatique par 2 millions de passionnés dans le monde, que l'on appelle déjà les Sinclairistes.

Si vous possédez un micro-ordinateur ZX Spectrum, vous possédez en même temps «l'esprit Sinclair» : expérience, technique et assistance. C'est incomparable.



Son et couleurs pour vous détendre avec les cassettes de jeux.

Force de l'esprit

Avec le ZX Spectrum, Sinclair s'est surpassé. 8 couleurs, un générateur de sons et une haute résolution graphique pour programmer avec précision.

Un clavier à touches classiques pour une frappe rapide, plaisante et facile.

Une interface cassette très évoluée pour ne jamais perdre vos programmes.

De plaisir en talent et de force en simplicité, le Spectrum est un outil sûr, largement éprouvé de par le monde. Mais «l'esprit» ne s'est pas contenté d'être puissant, il est aussi splendide dans sa robe noire griffée du spectre.

Esprit de synthèse

Le ZX Spectrum fonctionne en Basic étendu (16 K ROM) et possède toutes les fonctions et opérations mathématiques intégrées.

Mais sa force se révèle encore plus dans ses caractéristiques uniques : visualisation des mots clefs pour une programmation plus rapide, contrôle de syntaxe et émission d'un code d'erreur.

Comme tant d'autres Sinclairistes, aidés du seul manuel de programmation, vous apprendrez l'informatique facilement, rapidement et sans limites.

Largeur d'esprit

Les meilleures mémoires sont les plus grandes. Avec 48 K RAM de mémoire vive, le Spectrum est à la hauteur. Il existe également une version de base 16 K, extensible à 48 K.

Cette puissance est renforcée par l'utilisation possible d'autres langages : outre le Basic, vous pouvez programmer en Pascal, en Langage Machine et même en Forth, grâce aux logiciels créés à cet effet.

Esprit d'équipe

Tout comme l'esprit Sinclair est dans le Spectrum, vous le retrouverez dans ses périphériques et ses logiciels : l'imprimante ZX, les cartes entrées/sorties, l'interface Centronics RS 232, les manettes de jeux et une importante série de programmes divers.

Vous décollerez avec le simulateur de vol «Cobalt» ou frissonnerez avec «Panique», vous mesurerez vo connaissances avec «Histoire» ou «Ma thématiques», vous suivrez vos tran sactions bancaires avec «Finance»... e beaucoup d'autres à découvrir.

Le ZX Spectrum n'est pas seul Tout est prêt autour de lui pour l'utilise à plein rendement.

Esprit pratique

Le ZX Spectrum, c'est la mise en œuvr facile et rapide d'un micro-ordinateu évolué. En découpant simplement l bon de commande ci-contre, vou recevrez votre machine accompagné de son manuel de programmation e français.

Service après vente et conseil d'utilisation vous seront proposés san limitation.

Demain l'informatique sera par tout indispensable. Le ZX Spectrum d Sinclair et sa vaste gamme sont bie les outils informatiques qui convien nent à tous pour participer à ce futu proche.

Esprit de pointe

Bientôt en France, le microdrive ZX et l'interface ZX 1.

Chaque microdrive utilise des bandes sans fin d'une capacité de 85 K octets, et 8 microdrives peuvent être connectés au Spectrum.

L'interface ZX 1 permet, outre le raccordement des microdrives, de connecter un réseau de 64 Spectrum, et la plupart des imprimantes.

Un sensationnel apport pour un micro-ordinateur de cette catégorie.

Exclusif : le microdrive ZX.





Nous sommes à votre disposition pour toute information au 359.72.50.
Magasins d'exposition-vente : – Paris - 11, rue Lincoln, 75008 (M° George V) – Lyon - 10, quai Tilsitt, 69002 (M° Bellecour) – Marseille - 5, rue St-Saëns, 13001 (M° Vieux-Port).

Attention : seul Direco International est habilité à délivrer la garantie Sinclair ; exigez-la en toutes circonstances.

Fiche technique

Unité centrale
Microprocesseur Z 80 A, 3,25 MHz.
RAM 16 K ou 48 K.
ROM 16 K.
Clavier
40 touches avec répétition automatique et témoin sonore. Système d'entrée de toutes les fonctions par mots clés.
Affichage
32 x 24 caractères, majuscules ou minuscules. Haute définition graphique 256 x 192 (49.152 points adressables individuellement).
Générateur de caractères
ASCII étendu (matrice 8 x 8). 21 caractères programmables. Possibilité de redéfinition de l'ensemble des caractères.
Couleurs et sons
8 couleurs. Haut-parleur intégré 130 demi-tons (10 octaves). Amplification par prise micro.
Langages
Basic intégré, Pascal, Assembleur et Forth en option.
Interface magnétophone
Vitesse de transmission : 1500 bauds. Sauvegarde de pages mémoire et tableaux séparés. Fonctions VERIFY et MERGE.
Ecran
Raccordement sur prise antenne pour récepteur PAL ou prise PÉRITEL pour récepteur SECAM.

Bon de commande

A retourner à Direco International - 30, avenue de Messine, 75008 PARIS.

Oui, je désire recevoir sous 3 semaines, avec le manuel gratuit de programmation et le bon de garantie Direco International, par paquet poste recommandé :

le Sinclair ZX Spectrum 16 K RAM
☐ PAL pour 1490 F TTC
☐ PERITEL pour 1850 F TTC

le Sinclair ZX Spectrum 48 K RAM
☐ PAL pour 1965 F TTC
☐ PERITEL pour 2325 F TTC

☐ l'imprimante ZX pour 690 F TTC
☐ l'adaptation N et B pour 190 F TTC

Je paie par CCP ou chèque bancaire établi à l'ordre de Direco International, joint au présent bon de commande (aucun chèque n'est encaissé avant l'expédition du matériel).

Nom ______ Prénom ______
Rue ______ N° ______ Tél. ______
Commune ______ Code postal ______

Signature (pour les moins de 18 ans, signature de l'un des parents)

Au cas ou je ne serais pas entièrement satisfait, je suis libre de vous retourner mon ZX Spectrum dans les 15 jours. Vous me rembourserez alors entièrement.

GJS1

sinclair
la micro-ordination

Pratique et très répandu

COMMODORE VIC 20

Ce petit micro « Made in U.S.A. », a été, à une époque, parmi les leaders sur le marché français. Ordinateur et console de jeux, chacun lui a trouvé ses qualités et ses défauts.



Une couleur sobre, un clavier QWERTY compact et quelques touches sur le côté droit pour 2 300 francs environ. Sa mémoire de base 3,5 Ko peut paraître insuffisante. Cependant, il existe un grand nombre d'extensions jusqu'à 16 Kilo-octets.

Amateurs de jeux de construction, cet ordinateur est fait pour vous. Il fonctionne en Pal. En France l'usage de l'interface PS 2000 est nécessaire, si votre téléviseur ignore le standard PAL. Connecter le VIC 20, son interface à un téléviseur n'est pas une mince affaire. Le résultat est impeccable, seule l'alimentation secteur séparée est à regretter. L'interface utilise la prise antenne UHF, ou péritel, avec cette dernière on obtient une image claire, presque irréprochable. Une nouvelle version du VIC 20 est commercialisée par Procep avec l'interface SECAM incorporée.

Le clavier QWERTY très complet possède des codes graphiques, à quoi peuvent-ils bien servir ? C'est simple, un programmeur n'a pas toujours le temps de réaliser des graphiques en seize couleurs. Les codes permettront un gain de temps considérable, avec une plus grande simplicité d'emploi.

Le processeur 6502 donne au VIC 20, le Basic résident et une mémoire vive de 3,5 Koctets. Si vous voulez apprendre à programmer, ce micro vous enseignera un art qu'il maîtrise parfaitement. Très rapidement le besoin d'une mémoire plus importante se fait sentir. Aucun problème. Il existe de nombreuses extensions mémoire vive. Le Basic complet, comporte quelques oublis sans gravité. Le manuel du VIC 20 ressemble à une bande dessinée, où les bulles expliquent les points difficiles. Ici il faut faire travailler son esprit pour obtenir un résultat. En plus du manuel, il existe un cours d'autoformation au Basic, pour environ 350 F. Le VIC 20 a plus d'une corde à son arc, un petit synthétiseur musical lui permet de se transformer en orgue. Il est alors capable de générer des sons (alto-ténor-soprano).

L'ordinateur copain se montrera un peu personnel, un seul Joystick pourra être branché. Sa ludothèque est fournie. « Jelly Monsters » ressemblait tant au célèbre « Pac Man » d'Atari, qu'après accord, Commodore ne le distribue plus, quel dommage ! Ce jeu va devenir une pièce de collection. Un avantage sérieux, les jeux sont présentés sous forme de cartouches, d'où plus grande fiabilité et facilité d'emploi. D'autres sociétés telles que Bug Byte et Sideg commercialisent des logiciels ludiques sur cassettes.

Pour :
— Sa facilité d'emploi
— Son Basic complet
— Entrée cartouches jeux
— Son rapport qualité/prix

Contre :
— Branchements complexes pour les premiers modèles
— Une image floue avec l'utilisation de la prise UHF

Une bombe calme

ATOM



Un nom évocateur de progrès, pour un micro-ordinateur sobre presque triste. Une mémoire vive de 6 Ko, un peu restreinte. Il atteint pratiquement les 2 500 F.

Ludothèque variée

Votre poste est récent et ne possède pas le réglage de la stabilité verticale. Alors aucun espoir d'avoir un jour une image immobile. Mis à part ce détail le branchement sur un téléviseur ne pose pas de problème. Si l'alimentation extérieure chauffe de façon inquiétante, rassurez-vous, elle ne risque pas de brûler votre tapis, et puis en hiver cela peut devenir agréable.

Le clavier Qwerty se révélera fort agréable à l'usage, un seul regret la touche Return ne se distingue pas des autres. Les 60 touches sont auto-répétitives grâce à la fonction « Rept », cela vous importe peu, alors passons.

Le cœur de cet ordinateur est composé par un micro-processeur 6502. Le Basic classique comporte quelques particularités, les calculs ne peuvent s'effectuer que sur des nombres entiers. L'absence de traitement de chaînes alphanumériques et d'instructions pour le stockage des variables tels que Restore, Data, Read est fort regrettable. Des extensions de Basic, permettent de combler ces lacunes. Le Basic vous semble dépassé, alors programmez l'Atom en Assembleur, Forth ou Lisp. Le mode texte donne 16 lignes de 32 caractères, la haute résolution est de 256 x 192 points dans ce cas pas de texte, il faut choisir. Un manuel agréable, qui vous fera découvrir le Basic, et quelques rudiments sur le langage machine.

Synthèse musicale

Le logiciel « Synth » transforme l'Atom en synthétiseur musical. Le clavier devient celui d'un piano, les notes jouées s'inscrivent sur une portée à l'écran. Quatre timbres sont disponibles, clavecin, synthétiseur, guitare basse et orgue. Le petit haut-parleur vous restitue un son presque correct. Il est possible de mémoriser jusqu'à 4 airs de 255 notes et de choisir 4 timbres différents. La ludothèque est importante, environ 80 programmes. Les programmes sur cassettes se chargent sans aucun problème. On retrouve des jeux de réflexion ou d'arcades, qui exploitent les capacités de l'ordinateur. Notre Atom a déjà 4 ans et souffre, un peu de ce « Grand » âge. L'apparition d'ordinateurs à moins de 2 000 F pour des capacités semblables, a rendu l'Atom, moins compétitif. Mais il restera toujours présent, système évolutif doté de nombreuses extensions. Nous ne l'oublierons pas.

Pour :
— Système évolutif
— Ses possibilités graphiques et sonores
— Sa ludothèque variée
— Sa vitesse d'exécution

Contre :
— Son rapport qualité/prix
— Son Basic restreint
— Son esthétique un peu triste
— Son bloc alimentation chauffe

LE LYNX

un nouveau look dans la micro

48 K 96 K
128 K

Voici le LYNX, dernier né d'une nouvelle génération de micro-ordinateurs. Doté d'un clavier mécanique à touches préprogrammées c'est un véritable micro évolutif.

L'esprit du LYNX est d'être et de rester un matériel "sans bidouille".

Sa version de base 48 K s'étend jusqu'à 128 K.

Autour du LYNX, les logiciels de jeux et d'initiation déjà édités à ce jour sont nombreux. En outre, nous bénéficions en France, dès maintenant, de tous les développements déjà sortis en Angleterre, à savoir logiciels bien sûr mais aussi interfaces et périphériques. Autour du LYNX, également la revue trimestrielle : "Œil de LYNX".

Soucieux du détail GOLEM vous fournira* si vous avez déjà un moniteur monochrome un cordon vidéo pour avoir 8 nuances de vert (ou autre couleur) sur votre écran.

Le LYNX, le premier micro qui concilie les ordinateurs familiaux et professionnels.

Le LYNX, un drôle d'animal new-look non ?

*En option.

LA GARANTIE LYNX

Le LYNX est garanti 1 an pièces et main-d'œuvre contre tout vice de fabrication. En cas de panne notre service technique procèdera à la réparation dans les délais les plus brefs ou à l'échange standard du matériel.

La description et les photos de nos produits ne sont pas contractuelles.



distributeur exclusif pour la France :



140, bd Haussmann, 75008 Paris (1) 562.03.30

Ouvert du lundi au samedi de 10 h à 19 h.
Nocturne le jeudi jusqu'à 21 h.
(Métro St-Augustin ou Miromesnil)

Démonstration et informations:
101, bd Haussmann, 75008 Paris

Tél. : (1) 265.62.89

ND CONSEIL

BON DE COMMANDE

A retourner à GOLEM, 140, boulevard Haussmann, 75008 PARIS.

Je désire recevoir ___ Unité (s) centrale (s) du LYNX 48 K, ___ Unité (s) centrale (s) du LYNX 96 K.

Ci-joint règlement à l'ordre de GOLEM : 2990 F (par unité 48 K), 4590 F (par unité 96 K).
+ 120 F de frais de port et d'assurance transport
par : ☐ Chèque bancaire ☐ C.C.P. ☐ Autres.

Nom : ______________ Adresse ______________

Ville ______________ Code postal ________ Tél. : ________

DAI

Un charme discret

Le Dai n'a pas reçu l'audience qu'il méritait. Apparu en 1980, il est un peu oublié, et reste pourtant digne d'intérêt.

L'ordinateur de table Dai est surprenant, peu épais, blanc, et possède un clavier homogène. Un micro qui ne demande qu'à recevoir de nombreuses extensions. Dans sa version de base, une taille mémoire vive de 48 Kilo-octets, il ne coûte plus que 6 700 F. Que les chasseurs de « prix » ne s'étonnent pas, il a baissé au mois de septembre.

Joystick fou

Il fonctionne sur un téléviseur Pal ou Sécam. Vous ne regretterez pas l'achat d'un téléviseur au standard Pal/Sécam. L'image produite par l'ordinateur est de bonne qualité. Les interfaces standard du Dai présentent quelques originalités. En plus des extensions que vous connaissez bien, une sortie stéréo pour connexion à une chaîne hifi, et un joystick à trois dimensions. N'allez pas chercher vos lunettes vous avez bien lu.

Jeu, dessin et bruits blancs

Un clavier Qwerty, doux, agréable et très compact, vous permettra de programmer le Dai. Son microprocesseur 8080 donne accès à un Basic ultra rapide (semi-compilé, c'est-à-dire transformé en code machine dès la frappe). Le Forth et l'Assembleur sont bien sûr disponibles. Le Dai est un véritable créateur d'images. Habitué des revues informatiques, vous n'avez pas pu échapper aux nombreuses réalisations du programme Clio. Huit modes graphiques sont disponibles, en très haute résolution, Mode 7, l'utilisateur dispose de 16 couleurs et d'un écran 244 x 528 points. Des instructions Basic permettent la manipulation des dessins, l'animation et le changement instantané des couleurs. Les musiciens seront étonnés par les qualités sonores, le raccordement stéréo de l'ordinateur à une chaîne hifi, donne une grande qualité. Il dispose d'un synthétiseur vocal et musical à trois générateurs indépendants, un générateur de bruits blancs et d'autres commandes. Musiciens, à vos claviers.

Les logiciels ludiques accompagnant le Dai, vous feront découvrir les capacités graphiques et sonores de ce micro. Les jeux de toutes sortes sont dans l'ensemble assez classiques. Toutefois le jeu Puzzly qui vous fera reconstituer un puzzle, est original. J'ai gardé le meilleur pour la fin, grâce à la manette à trois dimensions, le programme Clio vous permettra de dessiner ce que vous désirez, la côte Bretonne, Fellini, une vue d'Istanbul...

Pour :
— Qualités graphiques et sonores.
— Nombreuses extensions.
— Rapport qualité/prix pour les connaisseurs.

Contre :
— Encombrement.
— Ludothèque encore peu importante.





En vente dans les boutiques spécialisées et grands magasins.

Le basic, c'est la langue de demain, celle que parlent les micro-ordinateurs. Ce nouveau langage, Alice va vous l'apprendre. Alice, c'est un micro-ordinateur couleur qui se branche sur votre téléviseur. Alice, c'est aussi le livre qui va vous apprendre à parler basic, vous passionner pour la création informatique.

Une main sur le livre, l'autre sur le clavier, vous dialoguerez très vite avec votre micro-ordinateur. Si vous avez déjà quelques notions de basic, vous arriverez très loin dans la connaissance de ce langage.

Alors, apprenez vite le basic et vous verrez qu'avec un prof sympa, l'informatique c'est pas du chinois.

ALICE, LE PROF DE BASIC.

MICRO-INFORMATIQUE MATRA-HACHETTE

Élégant et rapide

DRAGON 32

Le Dragon 32, n'est pas aussi terrifiant que son nom veut bien le laisser entendre, mais il crache des flammes.

Vous trouvez qu'il a un air de déjà vu, c'est juste. Le Dragon 32 rappelle l'esthétique de l'Apple, et a un petit air de famille avec le TRS-Color. Il est plus sûr de reprendre ce qui a plu, que d'innover. Un boîtier crème attrayant avec son nom de couleur vive. Un ordinateur familial de 32 Ko, pour moins de 3 000 F. Le branchement à un téléviseur se fait par une prise péritel ou UHF, un peu d'habitude et l'opération deviendra facile. Encore une alimentation séparée, à croire que les constructeurs, mettent ici leur point d'honneur. Un clavier QWERTY, pour ne pas changer, pauvre France! Les 53 touches ne permettront pas aux virtuoses de la sténographie d'excercer leur art.

Le Basic Microsoft résident est identique à celui du TRS-Color géré par un micro-processeur 6809 E. Que dire du Basic ? Il est complet mais reste assez simple. Cela ne préoccupe pas tout le monde, mais l'instruction « Timer », comptage du temps, sera bien utile pour les jeux.

Le Dragon 32 en PAL délivre une image beaucoup plus nette qu'en SECAM. La haute résolution 256 152 points ne permet pas d'introduire du texte. Deux couleurs seulement seront disponibles. Les fanas de programmation seront satisfaits de savoir qu'il existe un éditeur-assembleur, le Forth et le Pascal. Un synthétiseur programmable pour jouer des notes sur cinq octaves.



Un manuel clair, ne permet pas toutefois d'approfondir vos connaissances du Basic.

Les logiciels se présentent sous forme de cartouches, ou cassettes, ceux du TRS-Color fonctionnent parfaitement. La ludothèque est très vaste. Jeux de réflexions, jeux d'arcades et jeux d'aventures, ils sont tous présents.

Pour :
— sa vitesse d'excécution ;
— son esthétique ;
— sa compatibilité avec le TRS-Color ;
— son rapport qualité/prix.

Contre :
— uniquement deux couleurs en haute résolution ;
— pas de texte en haute résolution ;
— un clavier parfois surprenant.

MULTITECH MPF-II

Valric-Laurène commercialise un nouvel ordinateur depuis six mois fabriqué par une firme de Taïwan, la Multitech Industrial Corp. Et quel ordinateur ! De bonnes surprises en prévisions pour les amateurs de micro-informatique.

Le MPF-II, est à la fois un ordinateur bon marché et très sophistiqué. Finies les frustrations pour les petites bourses. Une mémoire vive de 64 Ko, et moins de 3 000 F.

Si sa fiabilité se vérifie, c'est un système étonnant, au standard SECAM. L'image obtenue grâce à la prise péritel ou antenne est très correcte. Il n'est pas évident de cerner l'utilisation du double clavier. Le premier possède 49 touches, type machine à écrire. Le second est portatif et comprend 57 touches, avec des fonctions préprogrammées et des codes semi-graphiques. Dans ce « Keyboard » les jeux n'ont pas été oubliés, d'où la présence de deux touches « Fire ».

Son microprocesseur n'est autre que le célèbre Z-80, qui a déjà fait mille fois ses preuves. Avec 64 K octets de mémoire programmable que peut-on faire ? Tout. Le MPF-II donne accès à un Basic complet, dont certains ordres pourraient étonner les puristes. Par exemple « Load » s'écrira « Loadt » (t, pour tape), commande de lecture d'un programme sur cassette. Je vous vois à l'affût d'autres langages, le MPF-II se programme aussi en Assembleur, Forth et Pascal.

Les six couleurs permettent de belles réalisations graphiques. L'affichage se fait suivant trois modes, il en faut pour tout le monde. Applications dites sérieuses en mode texte de 24 lignes sur 40 colonnes. Pour les programmeurs débutants la basse résolution est l'idéal, 40 lignes sur 48 colonnes avec 6 couleurs. Pour les passionnés de graphiques c'est la haute résolution qu'il faut choisir 192 280 points.

Et la musique vous demandez-vous ? Elle n'est pas oubliée. Un petit haut parleur, un générateur sonore et un ampli de 0,25 watt, vous permettront de sonoriser vos programmes.

Il utilise des cassettes ou disquettes. Certains logiciels sont présentés sous forme de cartouches. Jeux de réflexions, et réflexes annoncent un bon début.



Pour :
— sa taille et capacité mémoire ;
— son initiation au Basic ;
— sa facilité d'emploi ;
— son rapport qualité/prix.

Contre :
— logiciels peu nombreux.
— fiabilité à confirmer.

LE TO 7 DE THOMSON A TOUT POUR BIEN REMPLIR DES CASES VIDES.



JUPITER ACE

Un langage foudroyant, le Forth

Venu d'une autre planète ? Non, il a seulement traversé le Chanel, il y a bientôt un an.

Ce micro britannique est la source d'une polémique. Premier micro qui ne se programme pas en Basic, langage bien ou mal connu de tous, mais en Forth. Et là tout se complique. Que dire de cet ordinateur ? Faire un cours de Forth, d'au moins vingt pages, ou bien en faire un banc d'essai.

L'esthétique, la présentation et la disposition du clavier rappellent étrangement celle du Sinclair ZX 81. Le Jupiter Ace est blanc avec des touches noires, originales mais pas désagréables. La connexion télévision est facile et donne une image claire. Le clavier QWERTY possède des codes semi-graphiques, bien pratiques pour les programmes de jeux. Un petit reproche, les touches ne sont pas assez sensibles, il est parfois nécessaire de frapper deux fois pour que l'ordinateur l'enregistre.

L'aile et la cuisse

Son langage résident, le Forth, est accompagné de 3,5 K octets mémoire vive. Un petit effort, et vous découvrirez un langage très puissant et rapide. Il est compilé dès la frappe, et se rapproche du langage machine, mais il est surtout d'un apprentissage facile. Avec le Forth, l'utilisateur crée son langage, en utilisant les 150 mots Forth de l'ordinateur. Tout est permis sauf les erreurs ! Chaque ligne entrée est vérifiée, et acceptée si aucune erreur n'est présente.

L'image restera en noir et blanc, ne touchez pas aux réglages de votre téléviseur, il fonctionne. Elle est très pure et nette. Les graphismes vous font rêver, le Jupiter satisfera vos désirs, il possède la haute résolution 256 x 192 points.

Charger une cassette n'est pas un succès à chaque essai, mais avec un peu de courage on obtient de bons résultats. Le manuel d'emploi est bien fait, et en français, heureusement sinon vous n'auriez aucune chance de comprendre un jour le maniement du Jupiter pas plus que le Forth, un peu hermétique au début.

Les logiciels ludiques ne sont pas oubliés. Encore fondés sur des thèmes classiques, ils ne manqueront pas de s'améliorer. Les premiers jeux sont divertissants, et prouvent qu'avec 3 Ko Forth, il est possible de faire beaucoup.

Pour
- son langage (pour ceux qui l'apprendront) ;
- la notice d'utilisation, manuel Forth
- son aspect ;
- sa prise en main.

Contre
- son langage (pour les autres) ;
- sa finition, ordinateur fragile ;
- pas de bouton Marche/Arrêt.



Entre jeu et initiation micro-informatique

SANYO PHC 25



Banzai ! Le géant de l'électronique japonais, s'est lancé à l'assaut du marché français un micro-ordinateur à vocation familiale. Des couleurs gaies, un air presque rieur, il ne lui manque que la parole. Les qualités techniques n'ont pas été sacrifiées. Surprenantes il y a un an encore, elles sont devenues classiques aujourd'hui.



Le PHC 25 de petite taille, se connecte, sur tout téléviseur grâce à la prise péritel. Ne criez pas victoire car si votre téléviseur ne possède pas le réglage de fréquence, l'image de l'ordinateur défilera sans arrêt, devenant rapidement lassante.

Banzaï, sur la micro-informatique

L'alimentation est intégrée : finis les fils entremêlés. Son clavier est fonctionnel, les touches importantes sont orange pour les étourdis. Non le PHC 25 ne se programme pas en japonais, le Basic ou l'Assembleur vous suffiront pour entamer le dialogue. Le Basic n'a plus de secret pour vous, quel dommage car il en conserve encore pour le PHC 25. La principale instruction ludique est présente, « Joy » permettra de commander un joystick. Son micro-processeur est un classique du genre, le Z 80 qui lui confère 16 Ko programmable par l'utilisateur. L'affichage, grâce à quatre modes, permet de faire apparaître des textes comme des graphiques en haute résolution 256 x 192 points, avec quatre couleurs, l'image est nette.

Les logiciels proposés sont introduits dans l'ordinateur grâce à un lecteur de cassette très fiable. Avec un interface externe, il est possible de transformer le PHC 25, en console de jeux, ou de produire des sons.

Ne comptez pas apprendre le Basic avec le manuel « Sanyo ». Les logiciels commercialisés viennent du constructeur. Et si pour les réalisations électroniques, les Nippons sont les meilleurs, côté logiciels c'est le trou noir. (Encore peu nombreux il s'agit de reprises, toujours en français).

Pour :
- Modes texte et graphique
- Simplicité d'emploi
- Esthétique
- Encombrement

Contre :
- Basic incomplet
- Ne correspond pas à tous les téléviseurs
- Notice d'emploi
- Port d'extension pour le son et le joystick

TANDY TRS-COLOR et MC 10

Le Roi est mort ! Le Tandy TRS-80, apparu en 1978, est l'ordinateur le plus vendu au monde. Il n'est malheureusement plus fabriqué. Les modèles Vidéo-Génie ont d'énormes ressemblances avec les modèles Tandy, ce n'est peut-être pas une simple coïncidence. Les softs sont également compatibles. Si seulement cela pouvait se vérifier sur tous les ordinateurs.

Le Tandy Color TRS-80 n'étant pas une grande nouveauté, on pouvait attendre un successeur-remplaçant. En fait, le nouveau MC 10, s'il vaut beaucoup moins (1 200 F), ne lui arrive pas au genou. Au-dessus, avec le modèle 4, il faut mettre 9 000 F. Le premier ancêtre de la micro-informatique était très fourni en logiciels. Choix décisif, lors d'un achat micro-informatique que, hélas, on ne retrouve pas avec le MC 10 : les logiciels du Color ne sont compatibles que moyennant une adaptation.

Un grand nombre de logiciels sur Apple, existaient en version Color TRS-80 avec des graphiques un peu simplifiés. Une ludothèque gigantesque, qui, pour le moment, fait défaut au MC 10.

L'esthétique est un peu surprenante. Conçu il y a deux ans, il présentait une taille énorme par rapport à ses capacités. Le MC 10, en revanche, est plus compact. Cet ordinateur n'attend qu'une chose, un programmeur. Le clavier est un peu austère, mais permet une frappe rapide. Que demander de plus ? Il s'agit d'un système évolutif, disposant dans sa version de base de 4 Ko mémoire vive, extensible. Il suffira aux réalisations les plus folles. Le Basic Microsoft est résident.

Tandy-France annonce que d'une façon générale, les programmes tenant dans 4 K de mémoire, Basic, fonctionnant sur le Modèle Color sont compatibles... « sans modifications majeures ». Ce qui signifie donc, que des adaptations sont nécessaires. A preuve, des logiciels « spécifiques » au MC-10 seront commercialisés « dans un avenir très proche ».

Le MC-10 relativement mal pourvu, dispose tout de même d'une interface Série RS 232 C permettant de communiquer avec l'extérieur (imprimante, modulateur-démodulateur modem téléphonique). Autre interface minimale : celle permettant d'enregistrer et de relire des programmes sur cassette.

Offrant neuf couleurs, le MC-10 affiche à l'écran, 16 lignes de 32 caractères. A partir de ses 4 kilo-octects de mémoire centrale, le MC-10 peut, avec une extension 16 ko, atteindre 20 ko (prix du module d'extension non communiqué).

En conclusion, Tandy, quelques mois après l'annonce du Modèle 4 le semi-professionnel faisant suite au modèle 1 et au Color, marque un nouveau pas vers le bas de gamme (ou plutôt l'initiation). Pour et contre : lire le jugement sur Alice, sœur jumelle du MC-10 (commercialisée par Matra-Hachette).

	Prix	Mémoire vive	Résolution graphique	Couleurs	Son	Joysticks	Connexion T.V.	Extensions mémoire vive	Extensions jeux	Ludothèque	Rapport qualité/prix
SINCLAIR ZX 81	580	1 Ko	64x44	EXT OUI	EXT OUI	EXT 1	UHF	64 Ko	••••	•••••	•••••
JUPITER ACE	1 140	3 Ko	64x46	EXT 16	OUI	NON	UHF	19 Ko	••	•••	••••
ALICE	1 200	4 Ko	2048	9	OUI	0	PERITEL	16 Ko	•	••	••••
TEXAS INSTRUMENTS Ti 99/4 A	1 750	16 Ko	256x192	16	OUI	2	PERIT	48 Ko	••••••	•••	•••
SINCLAIR ZX SPECTRUM	1 860	16 Ko	256x176	8	OUI	EXT 2	PERIT	48 Ko	•••	••••	•••
ORIC I	2 100	48 Ko	240x200	8	OUI	2	PERIT		••	•••	•••••
SANYO PHC 25	2 150	16 Ko	256x192	4	EXT OUI	EXT OUI	PERIT	32 Ko	•••	••	•••
ATOM	2 450	6 Ko	256x192	8	OUI	NON	UHF	29 Ko	••	•••	••
COMMODORE VIC 20	2 880	3,5 Ko	160x152	8	OUI	1	UHF	32 Ko	•••	••••	•••
LYNX	2 990	48 Ko	512x248	8	OUI	2	UHF PERIT	192 Ko	•••	••	•••
MULTITECH MPF-II	2 990	64 Ko	280x192	6	OUI	2	PERITEL		••	• + Apple Basic	••••
DRAGON 32	3 000	32 Ko	256x192	2	OUI	2	UHF PERITEL	64 Ko	•••	•••	•••
THOMSON TO 7	3 650	22 Ko	320x200	8	OUI	NON	PERIT	38 Ko	••	•••	••
ATARI 400	3 800	16 Ko	320x192	PAL 256	OUI	2	PERIT	64 Ko	••••	•••••	•••
TANDY TRS COLOR	3 800	16 Ko	256x192	8	OUI	2	PERIT	32 Ko	•••	••	••
COMMODORE CBM 64	3 880	64 Ko	320x200	16	OUI	2	UHF		•••	••••	••••
HECTOR 2 HR	4 300	48 Ko	243x231	15	OUI	2	PERIT		•••	•••	•••
DAI COMPUTER	6 700	48 Ko	512x244	16	OUI	2	PERIT	128 Ko	•••	•••	•••
APPLE II	15 000	64 Ko	560x192 SECAM	6	OUI	2	UHF PERIT	128 Ko	••	•••••	••••



A ce jour, seuls les magasins suivants bénéficient de l'agrément officiel d'ORIC-FRANCE :

01000 ELBO ELECTRONIQUE 46, rue de la République - BOURG-EN-BRESSE. **02800** DOLARE 25, Faubourg St Firmin - LA FERE. **10000** MICROPOLIS 29, rue Paillot-de-Montabert - TROYES. **12000** R.M. INFORMATIQUE 56, av. de Paris - Rodez. **12100** HUET 2, rue de la Pépinière - MILLAU. **13008** ECO INFORMATIQUE 175, rue du Rouet - MARSEILLE. **13100** ALLOYON 35, cours Mirabeau - AIX-EN-PROVENCE. **13090** MICRO INFORMATIQUE CONSEIL 8, pl. des Prêcheurs - AIX-EN-PROVENCE. **13100** ARGENTE INFORMATIQUE Cité Com. Les Lierres av. Gaston Berger - AIX-EN-PROVENCE. **13200** LUDO 27, rue de la République - ARLES. **14000** QUINTEFEUILLE 18, rue Savorgnan - CAEN. **15000** ARNAUD 7 bis, av. A. Briand - AURILLAC. **17000** GAUBERT 15, quai de l'Yser - SAINTES. **18000** A.B. COMPUTER 210, av. du Général de Gaulle - BOURGES. **20000** STELLA ELECTRONICA 64, cours Napoléon - AJACCIO. **21000** O.M.G. 20, rue Michelet - DIJON. **21000** DIALOG INFORMATIQUE 18-20, av. Maréchal Foch - DIJON. **24000** AUDITORIUM 4 15, rue Wilson - PERIGUEUX. **25000 CINEL** 19, rue T. Bernard - BESANÇON. **25000** SERVICE ET INFORMATIQUE 36 bis, av. Carnot - BESANÇON. **26500** ECA ELECTRONIQUE 22, quai Thannarow - BOURG-LES-VALENCES. **27000** COLOR-MOD 9, rue St Sauveur - EVREUX. **27000** ELECTRONIQUE SERVICE 10, place de la Poissonnerie - LOUVIERS. **29000** CADIOU 8, rue Henri de Boumazel - QUIMPER. **29200** BREST INFORMATIQUE 5, rue Georges Sand - BREST. **30100** AMC 40, av. du Gal de Gaulle - ALES. **30100** EQUIP TELE 15 bis, rue Louis Blanc - ALES. **31000** OMEGA 2, bd Carnot - TOULOUSE. **31000** MIDI DETECTION 6, rue Jean Suau - TOULOUSE. **33000** ATIB 51, cours du Médoc - BORDEAUX. **33000** SUD OUEST DETECTION 6, rue Fbg Philipard - BORDEAUX. **33000** SON VIDÉO 2000 31, cours de l'Yser - BORDEAUX. **34000** MICRO 34 7, cours Gambetta - MONTPELLIER. **34000** ECO INFORMATIQUE 41-43 bd Berthelot - MONTPELLIER. **34000** INFORMATIQUE 2000 Le Triangle pl. R. Devic - MONTPELLIER. **34130** CEBEA Rte Nationale 13 - VALERGNES. **34500** MARCELEC 14, av. Jean Moulin - BEZIERS. **35000** X MATIC 161, av. Gal George Patton - RENNES. **35000** ORDIFACE 3, rue St Melaire - RENNES. **37000** LIBRAIRIE TECHNIQUE 4, rue Mar Fam - TOURS. **37170** TENOR C.C. Mammouth - CHAMBRAY-LES-TOURS. **38000** CHABERT 45, av. Alsace-Lorraine - GRENOBLE. **39000** JEANPIERRE 7, av. de la Marseillaise - LONS LE SAUNIER. **42000** RONZY 25, rue Pierre Bernard - ST ETIENNE. **44029** SILICONE VALLÉE 87, quai de la Fosse - NANTES. **44800** MICROMANIE Sillon de Bretagne - ST HERBLAIN. **45000** ESC ORLEANS 98, rue du Faubourg St Jean - ORLEANS. **49000** CF2E 11, rue d'Alsace - ANGERS. **49300** CHOLET INFORMATIQUE 22, rue du Puits de l'Aire - CHOLET. **51100** HERCET MICRO INFOR 70, rue du Barbatre - REIMS. **56000** ORDINATEUR 56, 82, bd de la Paix - VANNES. **56003** LIRE ET ECRIRE 22, rue du Mévé - VANNES. **56110** GOURIN DISTRIBUTION Route de Spezet - GOURIN. **57000** CSL 6, rue Clovis - METZ. **57004** ARGO INFORMATIQUE 4, bd de Lorraine - ST AVOLD. **57000** MICROBOUTIQUE 1, rue Paul Besançon - METZ. **57100** ELECTRONIC CENTER 16, rue de l'Ancien Hôpital - THIONVILLE. **57640** LORRAINE INFORMATIQUES SERVICE 1, route de Chailly - ENNERY. **58000** RAYMOND 29, rue St Martin - NEVERS. **58400** MICROSTORE la Grande Place - CHAULGUES. **59190** FLANDRE INFORMATIQUE 43, rue de l'Industrie - HAZEBROUCK. **59650** MICROPUCE 15, chaussée de l'Hôtel - VILLENEUVE d'ASQ. **59500** PROTEC PHONE 9, rue St Jacques - DOUAI. **59800** CATRY 38, rue Faidherbe - LILLE. **60100** HAPEL 2 bis, av. de l'Europe - CREIL. **62300** LENS MICRO INFORMATIQUE 25, rue Jean Lestienne - LENS. **63000** ARVERGNE INFORMATIQUE Route de Vertaizon -

ORIC c'es

VIDEOR
CLUB PRESSE ET MEDIAS
PRIX 1983

Mettons qu'un mic
soit un cerveau, s'il n'a
bras ni jambes, qu'en fere
vous?

Ne vous lancez pas dans l'ach
d'un gadget stérile.

Choisissez ORIC parce que, nous, no
montrons nos périphériques et nos exte
sions. Nous, nous montrons notre biblioth
que de logiciels.

Créez votre propre système ORIC

Unité centrale à 16 ou 48 K RAM avec clavier ergonom
que, 16 couleurs, clignotement, vidéo inverse et synthé
seur sonore.

Visualisation noir et blanc ou couleur sur moniteur TV SECA
muni de prise PERITEL ou PAL UHF. Branchement moniteur coule
ou monochrome en standard. Branchement TV noir et blanc ave

ORIC : l'ordinateur qui sert



t un tout.
GUIDE DE L'ORIC
Philippe Bayvejiel
ORIC-1
MANUEL DE PROGRAMMATION BASIC
TAPEZ SUR UNE TOUCHE
ORIC TREK
Hell's Temple
modulateur. Mode graphique sur 200 x 240 pixels.
Edition sur imprimante/plotter ORIC MCP 40 à quatre couleurs et mode graphique 15 CPS ou imprimante à aiguilles GP 100 A MK II format 4,5" à 50 CPS.
Stockage sur lecteur enregistreur de cassettes MK 110 AT ou sur lecteur de disquettes 3" ORIC MICRO DRIVE extensible à 4 unités.
Asservissement avec joystick pour jeux ou pilotage graphique (fonction DRAW) à 8 directions. Bientôt, Light Pen à écran sensitif pour entrer complètement dans l'informatique conversationnelle directe.
Plus de 200 logiciels sur cassettes ou disquettes.
Jeux, logiciels de saisie, de traitement, de graphisme immédiatement disponibles et la plupart en français.
Choisissez ORIC parce que c'est un tout. Entrez dans le monde informatique avec ses manuels en français, sa revue régulière MICR'ORIC et son club d'utilisateurs. Qui dit mieux ?
disponibilité immédiate
quelque chose.
Importé, distribué ou vendu par ASN Diffusion Electronique S.A. Z.I. La Haie Griselle B.P. 48 – 94470 Boissy-St-Léger – Télex 204 996. Sud France : 20, rue Vitalis, 13005 Marseille – R.C. Corbeil 318 041 530.
ORIC-FRANCE
Les mentions figurant dans cette page sont données à titre indicatif, le fabricant se réservant la possibilité de modifications sans autre avis.
mass
CLERMONT-FERRAND. 63000 PAPETERIE NEYRIAL 3, bd Desaix – CLERMONT-FERRAND. 64000 S.A.R.L. GRENIER 3, rue Henry IV — PAU. 64100 ESPACE MICRO 64 10, rue Jacques Laffitte – BAYONNE. 64600 INFORMATIQUE BASCO LANDAISE Res. du Centre R.N. 10 – ANGLET. 67150 ETS A. FRITSCH 8, place de l'Hôtel de Ville – ERSTEIN. 69000 BIMP 30, rue Servent – LYON. 69002 MICRO BOUTIQUE 78, rue Président E. Herriot – LYON. 69003 ELECTRONIQUE VIDEO 30, cours de la Liberté – LYON. 69003 CODIFOR 259, rue Paul Bert – LYON. 69006 ECO INFORMATIQUE 50, cours Vitton – LYON. 69007 BLANC BERNARD 9, rue Salomon Reinach – LYON. 71100 A.R.G. INFORMATIQUE 21, rue Fructidor – CHALON-SUR-SAONE. 71100 AVENIR ELECTRONIQUE 50, rue d'Autun – CHALON-SUR-SAONE. 71100 A2C 13, rue de Belfort – CHALON-SUR-SAONE. 71100 S.P.M.I. 18, rue Eugène Pottier – MONTCEAU-LES-MINES. 71200 AMIS 7, av. Parisot de la Boisse – ALBERTVILLE. 75002 CF2E 1, rue Favart – PARIS. 75002 GENERAL MICROTIQUE 151, rue Montmartre – PARIS. 75006 DURIEZ 132, bd St-Germain – PARIS. 75008 ADHESION 11, rue de la Boétie – PARIS. 75008 SIVEA 13, rue de Turin – PARIS. 75009 INTERNATIONAL COMPUTER 29, rue de Clichy – PARIS. 75011 COCONUTS 13, bd Voltaire – PARIS. 75012 G.M.S. 212, av. Daumesnil – PARIS. 75012 PERSPECTIVE INFORMATIQUE 18, cours de Vincennes – PARIS. 75013 VISMO 68, rue Albert – PARIS. 75014 MIOLEF 4, av. de la Porte de Montrouge – PARIS. 75015 INFOSTORE DARTY 272, rue de Vaugirard – PARIS. 75015 Librairie LEFEVRE 253, rue Lecourbe – PARIS. 75015 STIA 7, rue Paul Barruel – PARIS. 75016 PROGRAMM 35, rue La Fontaine – PARIS. 75018 VIDEO TELE 58 bis, rue Ramey – PARIS. 76000 CORANE 24, rue du Lieu de Santé – ROUEN. 76100 CONSEIL COMPUTER 20-21, quai Cuvellier de la Salle – ROUEN. 76000 GUEZOULI INFOR 36, quai du Havre – ROUEN. 76200 ELECTRODOM 9, rue Lemoyne – DIEPPE. 77310 LEE B.P. 38 71, av. de Fontainebleau – PRINGY. 77000 MELUN INFORMATIQUE 9, rue de l'Eperon – MELUN. 80000 SIP INFORMATIQUE 1, rue Lamartine – AMIENS. 80010 FRANCE PHOTO VIDEO 64, rue des 3 Cailloux – AMIENS. 81000 MICROTHEQUE INFOR 23, rue de la Porte Neuve – ALBI. 83000 COMPTOIR MICRO 16, rue Revel – TOULON. 83100 S.I.A. av. de Brunet – TOULON. 83300 ALLIANCE 2, rue Notre-Dame du Peuple – DRAGUIGNAN. 83400 CARRE – C.C. Pyanet – Les Grès Roses – Route de Nice – HYERES. 84400 TELE SERVICE Quartier Roscalière – APT. 85105 IDEES INFORMATIQUE Port Dona – LES SABLES D'OLONNE. 89100 EUROMARCHE Route de Maillot – SENS. 90009 GANIMEDE 14, fbg des Ancettres – BELFORT. 91360 ICV 130, route de Corbeil – VILLEMOISSON. 91230 INFASS SYSTEMES 4, rue du Maréchal – MONTGERON. 91540 IBS 22, bd des Roissy Haut Ormoy – MENNECY. 92000 ACER 118, av. d'Argenteuil – ASNIERES. 92380 EVS GARCHES 11, bd Henri Regnault – GARCHES. 92240 NASA 42, rue P.V. Couturier – MALAKOFF. 92500 CIESP 27, route de l'Empereur – RUEIL MALMAISON. 93110 SARL M.V.R. 1 bis, rue C. Garier – ROSNY S/BOIS. 94100 DIXMA 47, bd Rabelais – ST-MAUR. 94600 DIMA TELE 16, bd de Stalingrad – CHOISY-LE-ROI. 98000 MICROTEK 26, bd Rainier III – MONACO. DOM-TOM 97200 E.T.H. INFORMATIQUE B.P. 859 – FORT DE FRANCE – MARTINIQUE. 97110 E.T.H. INFORMATIQUE 8, centre commercial Marina – POINT A PITRE – GUADELOUPE. 97400 J.L.I. INFORMATIQUE 31, rue Jules Auber – ST-DENIS – LA REUNION. 97400 MICROSYSTEME 74, rue Labourdonnais – ST-DENIS – LA REUNION.
En vente dans toutes les FNAC de France et de Belgique ainsi que dans les magasins Alliance.
Attention. Seuls les appareils contrôlés par ORIC-FRANCE et livrés avec leur Carte de Garantie peuvent bénéficier de notre Service Après Vente.

LES ORDINATEURS DE POCHE

Levons ensemble le voile sur une face cachée de l'informatique domestique. Il existe les systèmes, les micro-ordinateurs (ordinateurs familiaux) et les ordinateurs de poche. Ils ont tous la même ambition, tenir dans votre poche, parfois dans votre mallette et accompagner chacun de vos pas. De petite taille, mais avec des capacités surprenantes, ils essayent souvent d'égaler leurs grands frères, les micro-ordinateurs.

Que sont-ils ? Des calculettes programmables.

D'où viennent-ils ? A quoi servent-ils ? A tout, applications, jeux, vie pratique. Qui les possèdent ? De l'étudiant au chef d'entreprise. Ils ne sont pas grands, possèdent le plus souvent un écran à cristaux liquides et un clavier alphanumérique (c'est-à-dire lettres et nombres), dans le meilleur des cas. Ils se programment en Basic, langage AOS, langage machine, ... Mais chacun d'eux a ses particularités. Une alimentation autonome leur permet une grande légèreté d'emploi.

Ancêtre des ordinateurs de poche, cette simple machine à calculer à plus de onze ans aujourd'hui. L'unicom 103, valait en 1972 environ 800 francs, possédait une mémoire et effectuait les quatre opérations. Nous la regardions avec des yeux envieux, et pourtant elle est complètement oubliée à présent. L'une des premières calculettes programmables apparut peu de temps après en 1972, la Statiscien de Compucomp, surprit les plus avertis. Il n'était pas encore possible de parler d'ordinateur de poche en raison de sa taille et son poids. Deux constructeurs s'implantèrent rapidement, Texas Instruments et Hewlett-Packard, suivis de près par Casio, les Japonais ne prenaient pas de retard. Débutant par un coup d'éclat en 1974, Hewlett-Packard apparut sur le marché de l'informatique « lilliputienne », encore à l'état embryonnaire. La HP 65 fit rêver les passionnés, ceci pendant plus de cinq ans. En 1977, la HP 19C ouvrait la voie aux ordinateurs de poche que nous connaissons aujourd'hui. Elle possédait une imprimante thermique intégrée, ainsi que la mémoire constante (c'est-à-dire machine éteinte, le programme ne s'efface pas). Puis vint la HP 41C très en avance sur son temps. Texas Instruments lançait son offensive dès 1974, avec la célèbre SR 52, deux ans plus tard la SR 56. Deux calculettes programmables à l'image de ce géant de l'informatique. Mais son plus grand succès fut sans aucun doute la TI 57, avec 50 pas ou lignes de programmes, huit mémoires, permettant des réalisations surprenantes. Casio entrait dans la lutte en 1975 avec la PRO FX1, une petite révolution, comme on les aime chez ce constructeur.

La première calculette coûtait 800 F, c'était en 1972

Il y a tout juste trois ans, Sharp commercialisait le premier ordinateur de poche programmable en Basic, grand public, la 1211. Casio répliqua avec la non moins célèbre FX 702P, au premier mois de sa commercialisation la demande était telle que certaines boutiques vendaient plus de 400 exemplaires par semaine. Aujourd'hui le haut de gamme des ordinateurs de poche compte un grand nombre de machines. Tous les constructeurs sont représentés. Commodore attend pour livrer au marché français un ordinateur de poche, peut-être fera-t-il son apparition au début 1984. Patience, la surprise n'en sera que plus grande.

Un tour d'horizon rapide pour situer la tendance actuelle, qui n'est en aucun cas une sélection des meilleures calculettes programmables.

Ce qui va bientôt entrer dans nos poches

Les ordinateurs de poche évoluent sans cesse, peut-être êtes-vous perdus dans la jungle des calculettes programmables. Les tendances actuelles ne sont pas tournées vers de véritables révolutions techniques. Les constructeurs préfèrent vendre à moindre prix, sans augmenter les capacités. N'oublions pas qu'ils sont en majorité japonais.

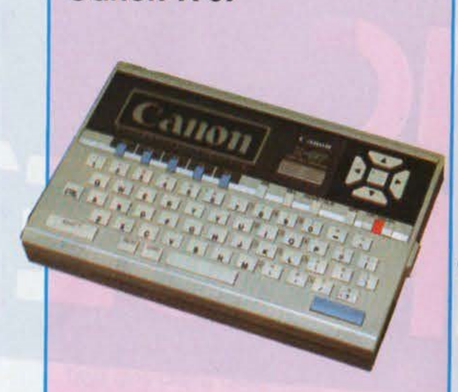
Une autre tendance se distingue aujourd'hui, les ordinateurs de poche ont su se rendre indispensables. Ces petits ordinateurs vont devenir autre chose : de véritables ordinateurs portables. Super puissants, d'une taille légèrement plus élevée, ils ne tiendront plus dans vos poches, mais dans une malette. Des ordinateurs comme le Tandy modèle 100 ou le Texas Instrument CC 40 expriment pleinement cette nouvelle tendance.

Nous allons faire avec vous, un petit tour d'horizon des principaux constructeurs, pour voir plus précisément ce que l'année 1984 réserve. Chez Canon, après une calculette programmable de faible capacité, apparaît la X-07 avec au moins deux caractéristiques originales : des mémoires mortes et vives de la taille d'une carte de crédit et le coupleur optique. Casio n'arrête plus d'innover, comme en témoignent ses cinq ordinateurs de poche, dont le tout dernier FP 200 avec un écran à cristaux liquides de 4 lignes, une imprimante 4 couleurs et dans l'ensemble proche de ces concurrents. La célèbre FX 702P n'est pas encore oubliée, la PB 100 ne l'a pas concurrencé bien au contraire. Sharp, autre constructeur japonais, a pris l'habitude de commercialiser les nouveautés avant tous ses concurrents. Ce fut le cas avec la célèbre PC-1211, puis la PC-1500. Aujourd'hui Sharp s'oriente vers des modèles peu puissants à des prix très compétitifs. Il existe un grand nombre de constructeurs que nous n'avons pas cités car leurs produits ne correspondent pas à une utilisation d'amateur, mais professionnelle. Il ne faut pas oublier qu'aucun des ordinateurs de poche n'a été conçu pour jouer, sauf peut-être la Casio PB 100.



LES POCKETS QUI COMPTENT

Canon X-07



Le X-07 n'est pas le successeur de James Bond mais le dernier ordinateur de poche Canon.

Il se lance lentement dans l'informatique de poche. Après une calculette programmable de petite capacité, il vise très haut avec le X-07.

Finis les pockets avec un petit écran à 20 caractères, ici 4 lignes. La matrice d'écran permet à ces petits ordinateurs des graphismes remarquables pour des jeux comme Pac Man.

Le X-07 présente bien des originalités, un micro-processeur N8C 800, compatible avec le Z 80, intéressant non ? La mémoire vive peut-être étendue jusqu'a 24 K-octets. Une grande nouveauté, la mémoire morte jusqu'à 32 K-octets avec des extensions de la taille d'une carte de crédit 84 × 56 × 3 mm. Encore une preuve de la lente agonie des « gros » systèmes. Les informations sont conservées un an. Le plus surprenant pour la fin, l'interface d'origine RS 232C, innovation de Canon, est un coupleur optique permettant d'échanger des informations avec un autre X-07. Plus de problèmes de chargement des logiciels ou informations. Ce système infra-rouge supprime toutes les connexions qui rendaient le matériel peu fiable. Il ne s'agit pas de science fiction ni simplement d'avenir, mais de présent.

X-07 Canon

- 8 Ko mémoire vive.
- Langage Basic Microsoft.
- Écran LCD à 4 lignes de 20 caractères (matrice 120 × 32).
- Clavier QWERTY.
- 3 000 F environ.
- Extensions :

Casio FX 702P



Une calculette programmable, qui a su se forger une solide réputation. Apparue il y a presque deux ans, le public averti comprit très rapidement qu'il s'agissait d'une petite révolution technique. Pleine de charme, cette machine recèle de nombreuses qualités. Un clavier impressionnant, qui compte plus de 65 touches, dont certaines contiennent trois fonctions. Il s'avère à l'usage fort pratique et agréable.

Un Basic précis, complet, très maniable, qui fait oublier les capacités réduites de ce pocket. Programmer deviendra rapidement un jeu, et vos propres réalisations vous surprendront. Les programmeurs voulant garder jalousement leurs logiciels, utiliseront l'instruction « Pass », personne ne pourra plus lister ces programmes, sauf certains petits malins. Découvrir la FX 702P, grâce au manuel, est un miracle, avec un peu de pratique tout s'éclaircira.

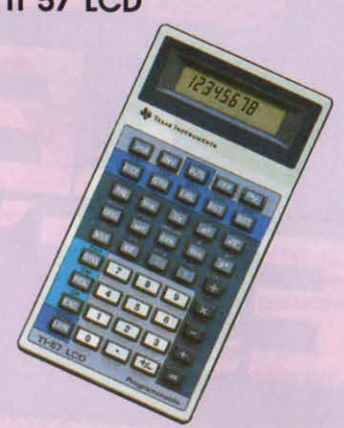
Au dos de la calculette, près des piles, un connecteur permet d'ajouter des modules mémoires mortes pré-programmés. Les périphériques classiques interface-cassette et imprimante sont d'une grande robustesse.

La FX 702P aura bientôt deux ans, mais son avance technologique, lui permet de rester un leader dans l'informatique de poche.

FX 702P Casio

- 1,7 Ko mémoire vive et 26 mémoires.
- Langage Basic (40 instructions).
- Écran LCD à 20 caractères.
- Clavier alphanumérique.
- 165 × 86 × 17 mm.
- 176 g.
- 240 heures d'autonomie.
- 1 050 F environ.
- Périphériques :
  - Imprimante FP-10 (400 F).
  - Interface-cassette FA-2 (210 F).

Texas Instruments TI 57 LCD



La TI 57, après des années de monopole aux épreuves du Baccalauréat, va disparaître pour laisser cette place enviée à la TI 57 LCD, à moins que les ordinateurs de poche programmables en Basic s'en emparent. Déjà cinq ans, et le prix de la TI 57 n'a jamais varié. Modèle le plus vendu au monde, elle est devenue une référence. Les bricoleurs étaient comblés avec une machine simple qui permettait toutes sortes de montage. La TI 57 LCD garde les principales caractéristiques de son homonyme. L'habillage plus moderne, l'écran à cristaux liquides et la mémoire permanente lui donnent un petit air de jeunesse. La TI 57 LCD n'a pas hérité de la mémoire du modèle précédent, ce qui est très étonnant et décevra beaucoup. Une mémoire est égale à 8 pas, et vous pourrez disposer au maximum de 50 pas ou 8 mémoires.

L'écran LCD est un autre atout, car ainsi la consommation des piles est très faible. Il semble que l'équipe d'ingénieurs de Texas Instruments n'ait pas réussi un coup de maître, comme pour la TI 57, TI 58C ou TI 59. Son prix un peu élevé par rapport à ces capacités, l'a rendue impopulaire. Quel dommage, la TI 57 était une merveilleuse petite machine.

Texas Instruments TI 57 LCD

- 50 pas de programme ou 8 mémoires.
- Langage AOS.
- Écran numérique + ordres pré-programmés.
- 147 × 80 × 34 mm.
- 230 g.
- 350 F environ.
- Périphérique :
  - Aucun, sauf pour les bricoleurs.

Hewlett-Packard HP 41CV



Trois ans déjà, que la HP 41C version moins performante de la HP 41CV fit son apparition. Elles se programment toutes deux en langage RPN, proche du Basic et de l'Assembleur. Cette calculette super puissante permettra la découverte du langage machine.

Fiable, performante, la HP 41CV est devenue un classique, n'ayant plus besoin de faire ses preuves. Un détail, il est même possible d'utiliser la programmation synthétique. Mais là attention, vous risquez le drame, une petite erreur et la HP 41CV s'éteindra à jamais.

Un nombre de périphériques impressionnants détermine la vocation professionnelle de cette calculette. Il s'agit d'un système de poche évolutif. Elle permettra toutes sortes d'applications. Connectée à un téléviseur le résultat est remarquable, il vaut bien des ordinateurs familiaux bas de gamme. Un ensemble coûteux, qui ne demande qu'à faire ses preuves.

HP 41CV Hewlett-Packard

- 2,2 Ko mémoire vive et 20 registres.
- Langage RPN.
- Écran LCD à 12 caractères.
- Clavier alphanumérique.
- 14 × 3,5 × 8 mm.
- 210 g.
- Alimentation plusieurs mois.
- 2 300 F environ.
- Périphériques :
  Module simple mémoire vive (220 F).
  Module quadruple mémoire vive Quadri (800 F).
  Module horloge (700 F).
  Module mémoires mortes applications, jeux et utilitaires (250 à 400 F).
  Unité cassette (4 500 F).
  Imprimante graphique (4 050 F).
  HP IL, adaptateur pour certains périphériques (1 060 F).
  Lecteur de carte (1 450 F).
  Imprimante thermique (2 400 F).
  Interface télévision PAL (2 800 F).
  Adapteur SECAM (700 F).
  Lecteur optique.

Texas Instruments CC 40



Texas Instruments vient de créer un ordinateur de poche, de très grande poche, programmable en Basic, le CC 40, un petit copiant les grands.

Regardez bien le clavier, vous ne constatez rien. Si : il est en tout point semblable à celui d'un ordinateur de table. Le double des touches numériques sur le côté en est la meilleure preuve. Un grand nombre d'ordres Basic sont accessibles directement. Le CC 40 est un petit ordinateur par sa taille, plutôt destiné à la programmation qu'aux loisirs.

Puissant pour une machine de cette taille, le Basic contient des ordres que l'on retrouve sur les micro-ordinateurs familiaux, renumérotation des lignes, traitement des chaînes alphanumériques complet. Un bon outil pour programmeurs initiés. Les utilisateurs de pockets connaissent bien les problèmes de chargement des cassettes. Un progrès, le CC 40 utilise des cartouches. Fini le programme génial perdu à tout jamais sur une cassette qui le garde jalousement.

Ordinateur de poche, rien ne le rebute, calculs ou programmation il rendra de grands services pour les professionnels ou les amateurs.

Texas Instruments CC 40

- 6 K-octets mémoire vive.
- Langages Basic + Assembleur TMS 7000.
- Écran LCD à 31 caractères (matrice 85 par 31).
- Clavier QWERTY.
- 240 × 145 × 28 mm.
- 600 g.
- 200 heures d'autonomie environ (adaptateur secteur).
- 2 500 F environ.
- Périphériques :
  - Modules enfichables « Solid Software ».
  - HX-1000 imprimante quatre couleurs.
  - HX-2000 wafertape.
  - RS-232/HX-3000 interface.

Sharp PC 1500



Après le non moins connu PC 1211, Sharp propose un ordinateur de « grande » poche super puissant le PC 1500.

Il reprend bien des points le PC 1211, son Basic par exemple, largement complété. Le clavier agréable possède six touches redéfinissables, bien pratiques pour les programmeurs. Les touches numériques sont à droite, comme sur les ordinateurs professionnels, on s'y croirait. Sa simplicité d'utilisation permettra aux débutants de tirer parti de cette machine. Faire des petits graphiques sur l'écran est d'une étonnante facilité. Le langage machine existe, mais le manuel reste muet à ce sujet. Pour le Basic un tour d'horizon est assez rapide.

Un ordinateur de poche, qui accompagne son maître fidèlement. Rien ne l'effraye, les extensions nombreuses permettent des applications professionnelles ainsi que des jeux. Il est possible qu'au courant de l'année 1984, des cassettes de logiciels semi-professionnelles et ludiques soient commercialisées. Prêt à tout pour rendre service, le PC 1500 (Sharp), n'aura aucun mal à séduire ses utilisateurs. Ce pocket et son extension mémoire vive, rendent vos moindres idées réalisables. Voici un système évolutif, accompagné d'une large bibliothèque.

Sharp PC 1500

- 2,6 Ko mémoire vive.
- Basic + Assembleur.
- Écran cristaux liquides 26 caractères (Matrice 7 × 156 points).
- Clavier Qwerty.
- 195 × 25,5 × 86 mm.
- 375 g.
- 50 heures d'autonomie (adaptateur secteur).
- 1 850 F.
- Extensions :
  - Mémoire vive 4 Ko (580 F).
  - Mémoire vive 8 Ko peut-être 16 Ko (1 050 F).
  - Interface Centronics (imprimante).
  - Mini-table traçante 4 couleurs/interface cassette (2 100 F).
  - Table graphique programmable (1 000 F).

Qu'est-ce qu'un micro-ordinateur professionnel ?

La frontière entre les micro-ordinateurs professionnels et les familiaux est plus que floue, artificielle. Essayons toutefois de définir des distinctions objectives entre ces deux groupes. Tout équipement pouvant supporter au moins deux disquettes et conçu autour d'une mémoire centrale d'au moins 64 kilo-octets, est susceptible de recevoir grand nombre de programmes à finalité professionnelle.

Que demandera donc l'utilisateur professionnel ? Il demandera tout d'abord des références, c'est-à-dire souvent des produits déjà testés, éprouvés, proches de ce qu'il compte mettre en place. Une des caractéristiques d'un matériel professionnel sera donc la panoplie de logiciels professionnels qui lui est attachée. Il est clair que cette panoplie ne peut pas surgir du néant, le jour de la sortie d'un matériel sur le marché. Pourquoi donc certains matériels seront-ils choisis par des professionnels qui écriront des logiciels ? Tout d'abord, la souplesse et le sérieux des outils de programmation : bien sûr, le ou les langages disponibles, mais aussi (surtout) le système d'exploitation des mémoires externes (disquettes, disque dur...) et les utilitaires (exemple : les tris ou fichiers) ainsi bien sûr que l'éditeur de textes. On verra rapidement des produits standards s'adapter au nouveau venu (traitement de texte, gestion de fichiers, etc.).

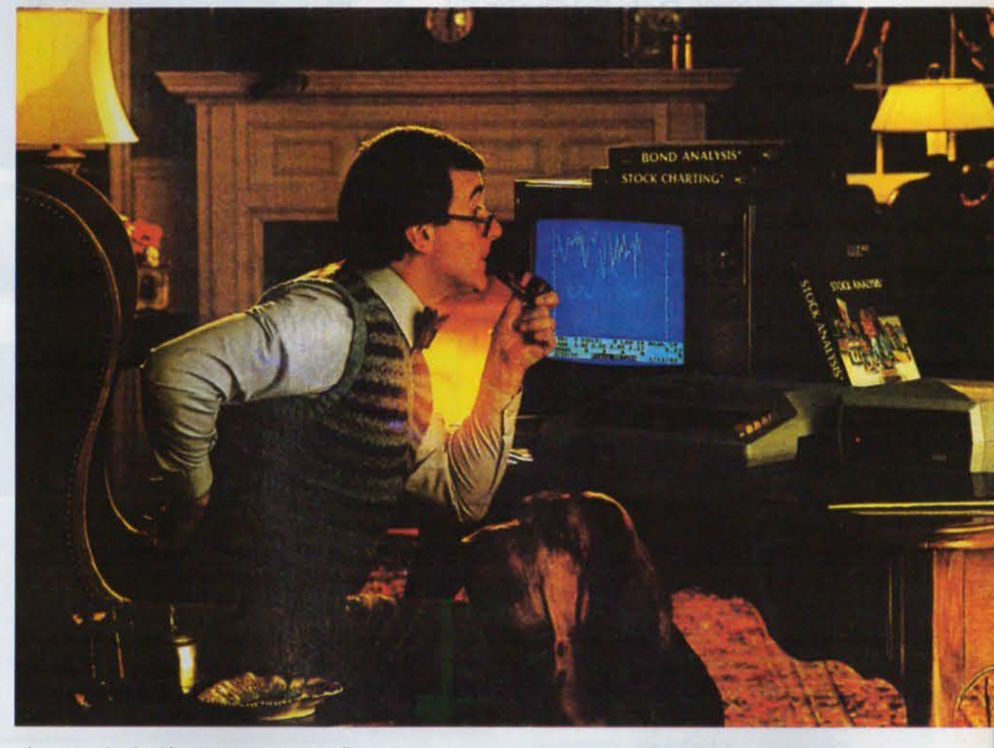
Extensions et périphériques

Tous les systèmes dont nous parlons répondent aux caractéristiques suivantes :
— Leur capacité de mémoire vive (RAM) peut être incrémentée à partir d'une version de base, d'un minimum de 64 K octets.
— Ils peuvent être employés avec des lecteurs de disquettes ou au moins un disque dur.
— Ils peuvent piloter des imprimantes du type séries ou parallèles.
— Ils peuvent recevoir (lorsqu'elle n'est pas présente en standard) une interface communication.
— Ils possèdent plusieurs langages de programmation, dont au moins un Basic (Lisa est un cas particulier).
— Et bien sûr, un clavier, et au minimum un type d'écran adaptable.

De plus, la plupart possèdent les commodités suivantes :
— Auto-diagnostic.
— Pilotage de terminaux graphiques.
— Utilisation de mini-bases de données (pour agencer, trier des informations).

Un accent spécial doit être mis sur la documentation des systèmes. La meilleure documentation n'est pas forcément la plus volumineuse : une documentation se doit d'être avant tout claire et précise.

Enfin, et ce n'est pas le moins important, il est indispensable que le service après-vente, et particulièrement la maintenance des appareils soit assurés par le constructeur ou son réseau de distribution avec le plus grand sérieux. (Note importante : les prix indiqués ne représentent qu'un niveau de tarif, dans une configuration moyenne).



Interpréteur ou compilateur ?

Lorsque vous utilisez un langage interprété, l'écriture d'un programme — si vous le faites vous-même — se fait en deux phases :
— Vous saisissez votre programme à l'aide de l'éditeur de texte.
— Vous lancez son exécution (le plus souvent par l'ordre RUN).

Le système traduit alors chaque instruction qu'il rencontre, chaque fois qu'il la rencontre, et détecte, ce faisant, les erreurs d'écriture éventuelles et certaines erreurs de logique. Il stoppera son exécution sur chaque erreur.

Avantages :
— Rapidité d'écriture et de mise en test.

Inconvénients :
— Un programme peut contenir très longtemps des erreurs que vous n'aurez pas détectées lors des tests.
— Lenteur d'exécution (la traduction se fait à chaque exécution).

Avec un compilateur, le programme est développé de la manière suivante :
— Saisie des instructions.
— Traduction par le compilateur en langage machine de l'ensemble des programmes. Le système détecte à ce moment-là les erreurs d'écriture.
— Exécution du programme compilé, c'est-à-dire en langage machine. Vous faites alors du test de logique, et non d'écriture.

Avantages :
— Plus grande vitesse d'exécution.
— Les programmes sont plus « propres », donc plus fiables.

Inconvénients :
— Une phase de test (écriture/compilation/exécution) est longue, la compilation est une phase souvent ennuyeuse.

Une bonne méthode de développement est l'écriture/tests principaux d'un programme sous interpréteur, puis la compilation de la version définitive donnera le programme machine que l'on exploitera. Ceci ne peut se faire — et c'est l'idéal — que lorsque versions interprétée et compilée du langage sont compatibles, ce qui n'est pas toujours le cas.

L'ORDINATEUR PERSONNEL IBM

Comment la montagne accoucha d'un micro

Il en aura mis du temps, le géant IBM, pour s'aligner sur le marché de la micro-informatique. Bien que n'étant ni le plus récent, ni le plus spectaculaire des micros professionnels, l'ordinateur personnel IBM (P.C. pour les intimes) n'en tient pas moins une place essentielle. Quant à Peanut, le micro semi-professionnel ou familial d'IBM, il est attendu aux États-Unis pour cette fin d'année seulement. Il s'appellera finalement P.C. JUNIOR et sortira aux USA au début de 1984.

Le P.C. d'IBM se compose d'une unité centrale de 64 K RAM, d'un micro processeur INTEL 8088, de 40 K de mémoire morte contenant le Basic résident, un lecteur de disquettes (160 K), la place pour un deuxième, et les connexions pour d'autres lecteurs de disquettes, disques et autres périphériques. La mémoire pourra être augmentée jusqu'à 544 K. Le clavier associé est un véritable clavier d'ordinateur, à la fois esthétique et fiable, muni des indispensables touches de fonction.

Disons-le vite, car le contraire eut été étonnant, l'ordinateur personnel IBM peut être connecté à l'ensemble des accessoires de la panoplie micro-informatique : imprimantes texte ou graphique, écrans et moniteurs couleurs ou noir et blanc, stylo électronique, cassettes, interfaces communications, etc. Penchons-nous plus attentivement sur les logiciels existant sur cet appareil. Et tout d'abord, les langages et systèmes d'exploitation. Le DOS (système d'exploitation disque) justifie à lui seul le classement parmi les meilleurs du P.C. IBM. Par ailleurs, vous pouvez travailler sur le P.C. avec les principaux langages : Basic compilé et interprété, Fortran, Cobol, Pascal, et même un Macro-assembleur.

Du côté des programmes d'application, IBM a lancé son offensive dans deux directions. D'abord, s'adapter à des standards déjà confirmés : c'est le cas de Visicalc et des logiciels tournant sous le système d'exploitation CP/M. Belle leçon d'intelligence et d'humilité de la part du géant de l'informatique. Ensuite, vu la poussée du P.C. sur le marché, de très nombreux spécialistes ont, ou vont développer des programmes d'application sur cette machine, pour le compte d'IBM. De plus, comme pour montrer qu'il a aussi une vocation familiale, et presque pour s'excuser d'être aussi sérieux, l'ordinateur personnel IBM dispose également de programmes de jeux et, généralement, les meilleurs qui soient. Disons-le sans embage, bien que très correctement conçus et d'un graphisme raffiné, ce n'est pas là l'intérêt principal du P.C. IBM, qui reste résolument un grand système professionnel. Le P.C. est déjà devenu une référence pour les micros professionnels. A preuve, le nombre toujours croissant de sociétés, spécialisées ou non, qui développent des produits spécifiques sur le P.C., dans des domaines aussi différents que les télésystèmes et la banque, le traitement de texte et la recherche scientifique.

Niveau de prix : 25 000 F et plus.

APPLE LISA

Au-delà de la micro-informatique

Quand la souris est inventée par Apple il ne s'agit pas d'un gadget inutile. C'est une véritable révolution dans la façon d'aborder l'informatique.

Lisa, d'Apple, peut-il encore être considéré comme un micro-ordinateur ? La lecture de la fiche technique pourrait à la rigueur le laisser penser. Si ce n'était son impressionnante mémoire centrale (1 Méga-octet 1, soit un million de caractères !), les configurations possibles, quoique très riches, sont plutôt classiques. Pour abréger et éviter une énumération fastidieuse, disons que toutes les extensions souhaitables sont disponibles en standard. Lisa suit en cela la tradition déjà ancienne d'Apple, de versatilité de ses produits. L'originalité de ce modèle réside dans le choix du constructeur de le tourner d'office et résolument vers l'utilisateur. Simplifions : pour tout (micro)ordinateur, on vous livre une machine neutre, sur laquelle vous implanterez (plus ou moins vite) les logiciels vous concernant. Avec Lisa, vous possédez un système de bureau immédiatement utilisable (ce n'est pas une formule) vous offrant d'immenses possibilités en graphisme, édition de texte, étude prévisionnelle, etc. En effet, Lisa est livré, en standard, avec une demi-douzaine de programmes de haut niveau, d'usage général, se partageant (ce qui est également original) l'ensemble de l'information que vous leur aurez confiée. Deux prévisions importantes : ce système de bureau n'est pas fait pour résoudre des problèmes administratifs fastidieux ou maintenir une comptabilité générale, ce n'est **pas** un système de gestion comme les autres. Il s'agit d'un support logistique au décideur, à l'organisateur, au planificateur. Lisa sera indispensable à toute entreprise, mais à un niveau fonctionnel relativement élevé.

Revenons sur terre pour noter quelques caractéristiques essentielles du produit : les possibilités graphiques sont impressionnantes et les capacités de mémorisation importantes, d'autant plus que le disque dur Profile de 5 millions d'octets est immédiatement connectable. L'ensemble de la conception, en particulier celle de la carte mère, répond aux exigences les plus strictes de l'informatique professionnelle. Et puis, évidemment, il est impossible de parler de Lisa sans parler de la souris ! Quel est donc cet animal, me direz-vous ? Une trouvaille ! Répétons-le, Lisa est destiné principalement à des décideurs, en bref (!) à des gens qui n'ont pas le temps ! Apple serait totalement passé à côté de la cible si l'apprentissage des commandes et des manipulations de son système avait été long et fastidieux. Alors, on a réduit le clavier à sa plus simple fonction, celle de machine à écrire ! Vous ne faites que rentrer du texte à l'aide du clavier, **votre** texte, **vos chiffres, vos** données. Tout le reste (commandes, graphismes, manipulations, sélections) se fait à l'aide de cette souris, manette de commande munie d'un bouton unique dont les mouvements divers sont répercutés à l'écran, et déterminent l'action du système. Et je peux vous garantir que vous comprendrez très vite comment la souris fonctionne. Faisons une petite synthèse : Lisa n'est pas un outil de gestion universel et ne peut pas remplacer un micro-système traditionnel. Par contre, il sera pour son utilisateur une aide puissante à la décision et à la méthodologie de travail. Le mérite de produits tels que Visicalc a été de présenter des cadres généraux et normalisés à toute gestion intelligente. Leur succès, s'il se confirme, sera dû à la faculté des hommes de faire la part du nécessaire et du contingent, et de s'adapter à un outil efficace. Lisa est une généralisation de ce type de produits. Avec eux, c'est une nouvelle approche de la gestion qui se dessine.

Niveau de prix : 70 000 F à 100 000 F



LES ROBOTS FAMILIAUX

Coincés entre les sympathiques robots du film « La guerre des étoiles », les robots ménagers qui préparent les potages de légumes et les robots industriels qui fabriquent une automobile en moins de temps qu'il ne faut pour le dire, les robots domestiques — ou robots familiaux — font leur entrée sur le marché.

On commençait à peine à s'habituer aux jeux électroniques et aux micro-ordinateurs pourvus d'un langage bizarre que cette nouvelle invention vient tout bouleverser. Cinq mille exemplaires ont déjà été vendus aux États-Unis, et l'Angleterre, l'Allemagne, la France et l'Italie se préparent à les accueillir. Plus besoin de remplir sa baignoire ou de régler le thermostat de son appartement pour obtenir la température idéale, le robot s'en charge. Vous regardez la télévision tranquillement ? C'est le robot qui va vous apporter jus d'orange et liqueurs sans que vous ayez à vous déplacer pendant le western. Le ménage n'a pas plus de secret pour lui. Il manie l'aspirateur avec dextérité et va même chercher la poussière dans les coins. Quant au chien, il a tout intérêt à être sage car c'est aussi le robot qui va s'occuper de ses promenades.

On trouve tous les modèles de robots, des plus compliqués aux plus simples, des plus chers aux plus économiques. Mais ils ont tous un aspect rassurant, un aspect amical.



Un robot qui fait des blagues

L'un d'eux s'appelle **Hero 1** et mesure 50 centimètres de hauteur pour un poids de 20 kg. Il reconnaît la voix de son maître et s'adresse à lui pour lui communiquer des informations sur le foyer, mais aussi un certain nombre de plaisanteries appropriées aux circonstances et mises en mémoire par le constructeur.

Bob, lui, mesure 90 centimètres de haut et sa taille n'en fait pas un géant sans ressources puisqu'une de ses nombreuses facultés est de recharger ses propres batteries dès qu'il se sent un peu « à plat ». Quant au **RB5X** (ne vous y fiez pas, malgré son nom barbare c'est un compagnon adorable) il apporte le journal et communique tout seul avec un micro-ordinateur placé dans la maison. Mais il sait aussi être un assistant-pompier zélé car il est muni d'un détecteur d'incendie et peut à la fois donner l'alerte à son propriétaire et à la caserne de pompiers la plus proche. Bien entendu il déclenche aussi les mesures anti-incendie installées dans la maison. Parmi leurs compagnons, on trouve aussi un dénommé **Janus** et quelques autres aux noms plus ou moins évocateurs.

Plusieurs systèmes concurrents se disputent la formule idéale. Mais celle-ci ne sera connue que lorsque les robots auront passé les tests multiples auxquels vont les soumettre leurs utilisateurs. Certains robots possèdent un micro-ordinateur incorporé qui relaie directement les informations fournies par la voix du propriétaire ou par les « palpeurs » qui touchent les sols, les obstacles et objets, ou vont même jusqu'à les renifler. D'autres modèles sont reliés par un système radio à l'ordinateur de la famille qui peut être placé dans n'importe quelle autre pièce de la maison. Ce que les uns gagnent en maniabilité et en autonomie, ils le perdent en capacité. En effet, les ordinateurs placés sur les robots sont beaucoup moins performants que ceux qui ne sont pas mobiles. Et ceci pour des raisons de poids et d'encombrement.

Une fée du logis

On met un peu de temps à s'habituer à l'intrusion d'une machine dans sa maison, mais on s'y fait très bien quand on constate que la dite machine est plutôt drôle, qu'elle n'abîme rien et surtout qu'elle soulage des tâches ménagères les plus désagréables.

« La première fois que j'ai utilisé un robot, raconte un électronicien de San Francisco, de 30 ans, j'ai cru qu'il allait mettre mon appartement à sac. Il avançait en faisant des bruits étranges et il avait même une petite lampe qui clignotait sur la tête. Aujourd'hui, il tond la pelouse tous les samedis après-midi et, quand j'en ai assez, il

suffit que je siffle pour ne plus entendre le ronronnement de la tondeuse. » Même son de cloche chez Jenny, une infirmière de New York qui ne peut plus se passer de son précieux compagnon : « Je me suis saignée aux quatre veines pour pouvoir m'offrir ce petit animal, et toutes mes amies se moquaient de moi quand elles le voyaient glisser au milieu de la salle à manger. Mais depuis cinq mois qu'il fait la moitié de mon ménage, elles ne rient plus du tout. Deux d'entre elles m'ont demandé de le leur prêter pour une semaine, mais j'ai décidé de me venger. Alors je leur loue mon robot, et d'ici quelques mois je l'aurai remboursé... ». Elle ne dit pas si ses amies sont au courant de la nécessité de programmer le robot, souvent longuement, avant de l'utiliser, gageons que ce petit oubli fait partie de son nouveau talent commercial...

Il n'est pas aussi simple qu'il y paraît du premier coup d'œil de faire fonctionner sa petite machine. Il faut lui apprendre les gestes à effectuer et ceux à éviter, les endroits où elle doit opérer. Cela exige du temps, de la patience et de la minutie. Selon les robots, il faut programmer en Basic, ce qui nécessite d'avoir quelques rudiments de langage informatique, ou bien simplement actionner un petit boîtier pour qu'il enregistre tout ce qu'on veut lui apprendre. Gare aux erreurs et aux robots qui vont aller tondre la pelouse du voisin ou déclencher l'alarme d'incendie à la première fumée de cigarette. Mais tout est question de réglage et les petits incidents ne sont en général pas trop graves.







Des vessies pour des lanternes

Sans trop rêver et sans trop prendre des vessies pour des lanternes on peut raisonnablement envisager que beaucoup de robots vont se répandre dans les foyers, mais aussi dans les bureaux pour les tâches quotidiennes les plus répétitives, pour les classements fastidieux et les rangements épuisants. Et puis surtout il se trouvera bien quelques écoliers malins pour faire exécuter leurs devoirs par leur compagnon électronique.

Déjà plusieurs restaurants de Californie sont équipés de robots qui prennent les commandes et apportent les plats à table. Les clients ne s'en plaignent pas et certains affirment même revenir plus pour voir fonctionner les robots que pour la nourriture qu'ils trouvent très moyenne ! Aux États-Unis les fabricants sont très optimistes et tablent sur un marché potentiel de plus de dix milliards de francs d'ici la fin de la décennie. « Ces petits robots vont devenir si indispensables que plus personne ne pourra s'en passer », affirme l'un de ces fabriquants. Réponse dans les mois à venir... Mais qui oserait dire qu'il a tort ?

Au-delà de ce qui peut paraître n'être qu'un gadget, il y a un enjeu très important. Comme les jeux vidéo connaissent un succès énorme aux USA, on peut prédire un tel succès aux robots. En effet, ils sont, eux aussi, très divertissants, ils font rire, ils permettent de se détendre, de ne pas se creuser la tête, ils sont un reflet du futur. Mais en plus de cela, ils sont utiles. Ils aident dans de nombreuses tâches de la vie quotidienne.

Au fur et à mesure de leur développement, l'électronique aussi continuera de se développer, de se miniaturiser. Le synthétiseur de parole, le reconnaisseur de parole vont se perfectionner. La programmation va s'en trouver simplifiée, jusqu'à être réduite à des ordres verbaux. Ainsi l'obstacle principal qui sépare le grand public du micro-ordinateur, à savoir l'apprentissage d'un langage de communication tel que le Basic, le Cobol ou le Forth, ne sera plus déterminant. Sans doute disparaîtra-t-il totalement. Ce sera là la vraie démocratisation de l'informatique et de l'électronique. Et surtout ce sera là son efficacité maximale.

Pour couronner le tout, le robot se déplace et agit, c'est-à-dire qu'il ne se contente pas de fournir des réponses à des questions posées (c'est ce que fait l'ordinateur), mais qu'il met en œuvre des actes pour exécuter les manœuvres nécessaires à la réalisation de tâches qu'il a contribué à définir. L'enjeu des prochaines années c'est le robot intelligent, tout le contraire du robot rival de l'homme ou du robot hostile. C'est déjà le copain robot.

LES PROGRAMMES DE JEUX POUR MI



CRO-ORDINATEURS



Les jeux d'action

Le labyrinthe de la mort
Émotions feutrées
Sueurs chaudes et déserts glacés

Les jeux d'aventures

Sorcellerie pour tous
Épopées piquées

Les jeux de stratégie (wargames)

Le Berry soviétique
Subtils massacres

Les jeux d'Échecs

Tour de cochon
Le damier du futur

Les simulateurs de vol

Pieds en l'air et cervelle au plafond
Un kamikaze vaut mieux que deux « tu l'auras »

Simulations économiques et sociales

Make money et chante faux
La java de 1929

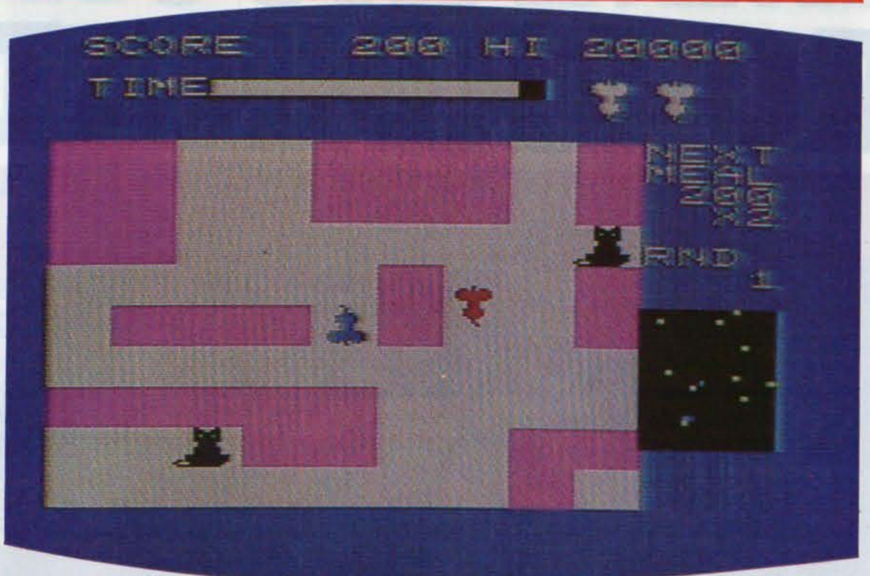
Les livres de programmes de jeux pour micro-ordinateurs

Le Balzac du computer
Le Nouveau Testament en relecture

QUAND LE MICRO S'AMUSE

Le jeu est la meilleure façon d'aborder la micro-informatique. C'est le premier pas vers le jeu éducatif, la programmation et l'utilisation professionnelle. Et quand on a fait le tour des programmes (aussi appelés softs ou logiciels), on revient toujours au jeu.

Les jeux sur micro-ordinateurs peuvent avoir plusieurs supports. Il y a les cartouches ou cassettes (comme pour les consoles de jeux vidéo). Il y a aussi les cassettes audio. Elles sont lues par des lecteurs de cassettes classiques. Et il y a enfin les disquettes, des petits carrés souples, qui sont lues par un appareil spécial, un lecteur de disquette.



LES JEUX D'ACTION

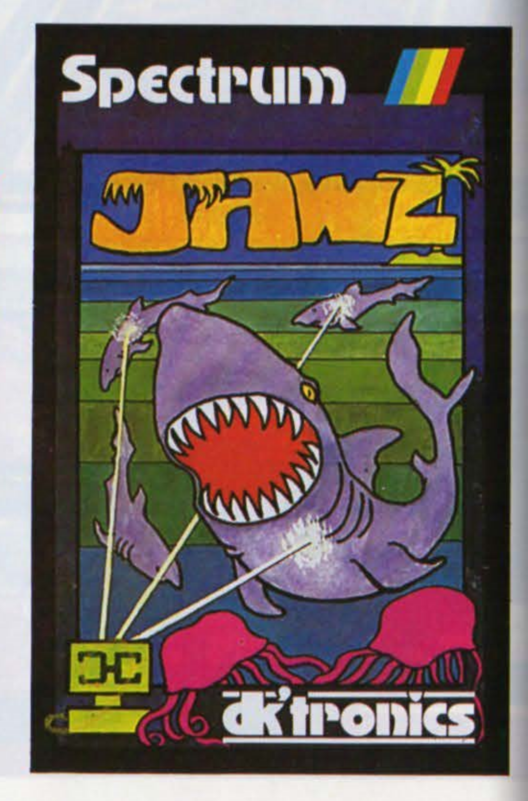
Directement inspirés des jeux de café (les jeux d'arcades), les jeux d'action sur micros atteignent souvent un réalisme saisissant grâce aux capacités de mémoire élevées de ces machines. Un régal pour l'œil et les réflexes !

Depuis que les jeux sont apparus, ils ont considérablement évolué. L'un des tout premiers était une course automobile, il ne s'agissait pas encore d'un jeu vidéo. Car ce slalom entre les Formule 1 se situait à la frontière des jeux d'ombres et de la vidéo. Aujourd'hui vous n'avez plus besoin de vous remplir les poches de pièces de monnaie et de courir dans la salle de jeu la plus proche pour jouer. Les micro-ordinateurs ou ordinateurs familiaux reprennent les thèmes des jeux d'arcades, pour votre plus grand plaisir. Les jeux d'actions sont tous basés sur le même principe, il faut combattre un ennemi qui se défend avec acharnement le plus souvent dans un labyrinthe.

Commençons par les classiques, le plus célèbre de tous, **Pac Man** d'Atari, pour 400 et 800 n'est pas d'un très haut niveau graphique, mais premier de la grande lignée des **Pac Man,** il mérite toute notre indulgence. On regrette le défunt **Jelly monsters** du Commodore VIC 20 qui n'est plus distribué aujourd'hui, son graphisme et effets sonores étaient remarquables. Cependant Commodore contre-attaque avec un jeu d'inspiration, **Pac Man** pour le CBM 64, **Pakacuda.** Il n'est plus question de fantômes, mais d'un piranha qui, pour survivre, doit dévorer tous les poissons qu'il rencontre, tout en étant enfermé dans un labyrinthe. Pour Dai, le célèbre enzyme glouton s'appelle **Dai Man,** peut-être ce type de jeux n'évoque-t-il rien pour vous. Il consiste à effectuer un parcours dans un labyrinthe en dévorant des pastilles vitaminées, en étant poursuivi par des fantômes. Après avoir avalé une des quatre pastilles rouges se trouvant dans les coins du labyrinthe, vous serez invulnérable et pourrez alors dévorer les fantômes. Dai Man est classique, il ne surprendra pas les habitués de jeux d'arcades.

Pac Man est père d'une grande famille

Glouton, chez Victor Lambda, a le grand avantage d'offrir plusieurs circuits. Mais on ne vous conseille pas de relâcher le joystick, car votre enzyme glouton stopperait sa course immédiatement, cela lui serait fatal. L'Atom n'a pas oublié ce classique, **Snapper** est un jeu en couleur au graphisme simple, l'existence de plusieurs labyrinthes rend ce jeu très attrayant. Chez Texas Instrument, il a été baptisé **Munchman.** Ce jeu présente un homme qui marche en mangeant des vitamines, mais, à chaque parcours achevé, les fantômes deviennent plus féroces et de moins en moins vulnérables. Un jeu redoutable pour les nerfs et les joysticks. Le Dragon 32 ne se contente pas d'un jeu, **Scarfmann** au graphisme simple mais claire, est sans surprise. **Ghost attack** diffère un peu, très rapide avec champs de force et téléportation. Ils sont tous les deux en couleur et s'utilisent avec des manettes de jeu. Le ZX 81 et son extension 16 Koctets présentent deux jeux d'inspiration **Pac Man,** Gulp avec cinq tracés de labyrinthes, neuf vitesses de déplacement et cinq niveaux de jeu, soit 405 combinaisons pour chaque joueur. **Phantom** est plus simple et plus proche du classique **Pac Man. Jack Man,** des-



tiné à fonctionner sur l'Oric 1, est une version identique à celle qui fait fureur dans les salles de jeu. Vifi Nathan propose pour le TO 7, **Trap** qui transforme le célèbre enzyme glouton en un véritable petit bonhomme, les fantômes en loups et les vitamines en souris et fromages. Ici on ne réalise pas le meilleur score, on préserve son capital de points.

Après ce tour d'horizon sur les plus célèbres des jeux d'arcades, voici d'autres jeux d'action qui vous surprendront.

Commençons par l'ordinateur qui offre les plus belles réalisations graphiques et sonores. Le CBM 64 sera accompagné dès la fin de l'année 1983 d'une large gamme de logiciels.

Jumpman est un jeu de bonne qualité, ou les vingt-huit tableaux apparaissent au fur et à mesure. Ce jeu sur disquette est classé premier aux États-Unis, ce qu'il mérite sans aucun doute. Le parcours s'effectue le plus souvent dans des escaliers, mais la savane peut aussi apparaître, les lianes remplaceront alors les marches. Un jeu pour les longues soirées d'hiver.

Max wiz vous fera affronter, dans une lutte sans merci, de curieux animaux enfermés dans un labyrinthe.

Escape MCP, une bataille spatiale où il sera possible de stopper le jeu, cinq tableaux qui permettront une grande variété de jeux.

Avec des capacités plus modestes le VIC 20 est aussi un excellent partenaire de jeu :

Le chômage électronique

Wacky waiters : à la recherche d'un emploi, vous saisissez la première occasion, vous voilà serveur. Une course dans les ascenseurs qui refusent de s'arrêter. Si vous n'êtes pas assez rapide, ne comptez pas sur les pourboires. Les clients mécontents vous recherchent, ainsi que le maître d'hôtel, vos ennuis vont commencer. La vie d'un serveur n'est pas toujours facile.

Sea invasion : cette fois-ci vous avez revêtu une combinaison de plongée, armé d'un fusil marin, il vous faudra combattre des animaux agressifs le plus longtemps possible. Et peut-être tuer une baleine pour obtenir des points supplémentaires. Faites attention aux crabes, étoiles de mer et pieuvres. Il existe cinq niveaux de difficultés, et pour chacun vous n'avez que trois vies, soyez prudent mais rapide.

Radar ratrace, imaginez l'angoisse d'une souris coincée dans un labyrinthe. Il lui faudra manger dix fromages, en échappant aux rats qui la poursuivent. Les chats, un peu las, ne feront aucun effort pour la capturer, mais si elle s'approche trop près... Un jeu original avec des couleurs et effets sonores très réussis.

Dialog informatique commercialise des logiciels pour DAI, une ludothèque encore restreinte, mais de qualité.

Avec **Daylaxians,** vous piloterez un vaisseau spatial, une escadrille ennemi de Xors commandée par deux vaisseaux amiraux est en vue sur le radar. Un jeu classique de bonne qualité sonore et graphique.

Duel : un combat à l'épée sans merci dans un château rempli d'araignés géantes, de rats et autres animaux dangereux. Mais ce n'est pas tout, le gardien du château armé d'une massue cloutée, et son compagnon, le prince du désert, feront tout pour vous éliminer. Un graphisme si agréable que l'on oublie qu'il s'agit d'un simple jeu. Un petit reproche, l'image des personnages saute à chacun de leur mouvement.

Le retour du gorille

Le **Dragon 32** est accompagné d'une ludothèque impressionnante avec beaucoup de classiques et quelques inédits.

Donkey Kong, version bien connue du jeu d'arcade sans grande amélioration. Deux niveaux de jeu, quatre tableaux et le choix des couleurs rendent les parties divertissantes. Le tout petit Mario veut sauver Julie, enlevée par King Kong, ceci dans des escaliers qui semblent interminables.

Grand prix, un grand prix automobile très réaliste, où il faut freiner et accélérer pour devenir champion, sur l'un des huit circuits différents.

Asteroblast, un jeu d'action très rapide avec un beau graphisme. Il faut diriger une fusée et détruire des vagues successives d'envahisseurs, toutes différentes. En passant le premier cap, il est alors possible de remplir ses réservoirs de carburant.

Cave hunter, une nouvelle version du jeu Pac Man : vous devez remonter à la surface d'un labyrinthe des lingots d'or. Quatre Martiens vous poursuivent, mais des pastilles d'énergie vous permettront de vous en débarrasser.

Les logiciels, pour l'Oric 1, se sont faits attendre, quelques jeux d'action apparaissent timidement. Un détail original, la plupart des logiciels proposés sont en français.

Les Envahisseurs est un jeu classique sans grande prétention, du type Space invaders avec de belles couleurs, le jeu de café sans plus.

La Chenille infernale : ce logiciel reprend le thème de Centipède. Il est haut en couleurs. Il faut diriger une chenille infernale difficile à arrêter.

Pendoric, l'histoire d'un pingouin et de Snoo-bee qui se poursuivent en essayant de se dévorer. Un jeu fou que vous n'oublierez pas.

Le **TRS-Color** propose plus de vingcinq logiciels ludiques en couleur, même Tandy se met à la couleur, malheureusement c'est un vert jaune criard qui domine.

Dino wars : en pleine préhistoire, un combat de dinosaures sans pitié, pour deux joueurs. Les bruitages des monstres. Rugissements et glapissements sont très réalistes. Un jeu original, qui devient lassant après plusieurs parties.

Tennis : un court de tennis s'étend devant vous, une partie acharnée



peut alors commencer. Des parties uniquement contre l'ordinateur, qui peut être joueur moyen ou redoutable. Des effets sonores agréables tels que les applaudissements et bruits de balle.

Space assaut est le classique Space invaders repris par Tandy, avec l'inévitable fond d'écran vert, quel dommage ! Des extra-terrestres omniprésents vous bombardent en s'approchant lentement. Un jeu amusant avec un bon graphisme, mais la grande sensibilité du joystick risque de vous faire commettre quelques erreurs.

Le ZX 81 nécessite au minimum une extension 16 Ko. Il est vrai qu'avec 1 Ko mémoire aucun logiciel ne pourrait être commercialisé seul. On pourrait penser que ses possibilités sont restreintes, mais la qualité et la diversité de sa ludothèque font la preuve du contraire.

Stock-car : une course folle où tous les concurrents surgissent au dernier moment. Dans les tunnels vous ne pourrez distinguer les voitures que quand elles sont balayées par vos phares. Un jeu difficile, mais rassurez-vous, en cas d'accident, une ambulance viendra vous chercher.

Defender, vous voici aux commandes d'un vaisseau spatial, où le cockpit paraît très réel (en trois dimensions). Tirez sur les envahisseurs avant qu'ils ne puissent atterrir, méfiez-vous, ils se défendent. Un graphisme remarquable, car il ne faut pas oublier que ce micro ne possède pas une haute résolution.

Scramble : un conflit armé éclate entre deux pays, par idéal vous vous mêlez à cette guerre. Devenu pilote, votre mission, si vous l'acceptez, consiste à détruire des dépôts d'essence, vaisseaux et fusées ennemis. Le décor de montagnes rend le pilotage difficile.

La ruée vers l'or

Le ZX Spectrum est un micro très répandu en Grande-Bretagne, c'est pourquoi les logiciels sont nombreux.

Gold mine, armez-vous d'une pioche car il vous faut descendre au fond de la mine pour faire fortune. Mais pourrez-vous remonter votre magot, après les coups de grisou et les inondations ? Un jeu passionnant, qui a les mêmes possibilités que ZX Spectrum.

Centipède, une reprise du célèbre jeu d'arcade, mettra vos nerfs à rude épreuve. Le décor, une chenille qui rebondit sur des champignons. Ne croyez pas vous sortir d'affaire en lui tirant dessus, car si vous la touchez au milieu il y aura alors deux chenilles, et ainsi de suite.



Jawz, le ciel brille sur une mer bleu azur, tout paraît calme. Mais soudain c'est l'horreur, l'affolement général, les eaux sont infestées de requins. Vous devrez les abattre sans pitié pour revoir la terre ferme.

Chez Hector l'accent est plutôt mis sur les jeux pour les jeunes enfants. Il est regrettable que les logiciels n'utilisent pas encore la haute résolution, un peu de patience la surprise devrait être très bonne.

Les Envahisseurs, type Space invaders, avec un graphisme très réussi conviendront aux enfants. De belles couleurs rendent ce jeu attrayant. Les trois vitesses et niveaux permettront aux champions, joueurs confirmés et débutants, de faire de folles parties.

Grenouille, aidez une malheureuse grenouille qui s'est égarée à retrouver sa mare natale. Mais vous vous apercevrez très vite qu'il ne s'agit pas d'une grenouille mais de cinq. Il faut traverser l'autoroute, la piste cyclable et la rivière. Mais l'animal effrayé refuse parfois de sauter. A notre avis, c'est l'un des meilleurs jeux d'action de ce constructeur, avec de très bons effets sonores et graphiques.

Cascadeur, les spectateurs s'amassent autour de la piste, devenu cascadeur vous allez tenter un véritable exploit, sauter au-dessus de barils de TNT, qui augmenteront à chacun de vos passages, au volant d'un bolide. Les trois niveaux n'arrivent pas à rendre ce jeu captivant, il est original, mais quelques parties suffiront pour que vous maîtrisiez le principe du jeu.

Le roi Apple

L'Apple 2 est sans aucun doute le micro-ordinateur qui possède la plus large ludothèque. Citer quelques-uns des jeux d'action outre-Atlantique peut paraître dérisoire, c'est pourquoi nous décrirons deux des rares jeux commercialisés par une société française, Ediciel (Matra et Hachette).

Naja : du nouveau dans les jeux d'adresse, sans envahisseurs, ni fantômes et pas de labyrinthe, mais alors que reste-t-il ? Dans ce jeu, le personnage principal est un mot, qui met vos réflexes à rude épreuve. Ce logiciel a une particularité car un double concours est organisé, concours d'adresse Naja et concours d'informatique.

Galaxie-L vous emmène dans d'autres galaxies à la recherche de neuf diamants du type II b, source d'énergie quasiment inépuisable. Votre périple s'effectue dans seize hyper-niveaux de la galaxie. Si vous revenez, vous êtes un champion.

Atari spécialiste des jeux sur console n'a pas oublié les deux micro-ordinateurs 400-800. Certains des jeux sur console VCS ont été adaptés pour fonctionner sur 400 et 800.

Space invaders est un jeu classique. Luttez avec votre canon laser contre les envahisseurs qui veulent débarquer. Plus de douze possibilités de jeu sont proposées, elles vous mettront en face de situations impossibles. Un jeu merveilleux, avec un graphisme intéressant et des effets sonores surprenants.

Qix : à la limite entre le jeu d'action et de stratégie, la qualité et la présentation sont un peu décevantes. Construisez des espaces de toutes sortes, puis pénétrez à l'intérieur, un animal bizarre vous attaquera. Si vous restez à l'extérieur, c'est un autre encore plus meurtrier qui se jettera sur vous. Lorsque les trois quarts de l'écran sont remplis, le tableau suivant apparaît.

Le plancher des vaches

Le TI 99/4 A est un ordinateur, mais les jeux ne sont pas oubliés, ils en font largement partie.

Parsek est un combat spatial où votre vaisseau se trouve face à des ennemis aussi différents que nombreux. Un jeu plein d'inattendus. Pour survivre,

une seule méthode, tirer sur tous les envahisseurs. Le carburant vous manque, vous pouvez refaire le plein, mais attention l'abri est si étroit que vous risquez un accident. Un jeu très varié, de bonne qualité, Texas Instrument ne néglige plus les jeux.

Chisholm trail. Restons pour une fois sur le « plancher des vaches ». La vie d'un cow-boy n'est pas de tout repos, conduire un troupeau devient rapidement une aventure pleine d'imprévus. Voleurs de bétail et bandits vous guettent, soyez le plus rapide.

Car wars : un jeu de stock-car comme aux États-Unis. Au volant d'un bolide vous devez parcourir un circuit en évitant la voiture de votre adversaire. Trois vitesses pour un jeu, qui est assez compliqué même au premier niveau.

Le TRS-80 suivit pendant plus de trois ans, la même évolution au point de vue logiciels que l'Apple 2. Il est aujourd'hui doté d'une ludothèque complète. Une grande partie des logiciels de jeux sont des adaptations de programmes existants sur Apple. Quelques boutiques à Paris tels que Sideg, Sivea ou Ellix commercialisent des logiciels en français conçus par des amateurs. Il s'agit souvent de très bons programmes, alors surveillez attentivement leur sortie.



Le **TO 7** est un ordinateur destiné à l'enseignement, la ludothèque se compose de jeux de réflexion. Reste le jeu **Trap** pour les réflexes. Pas de problème de choix...

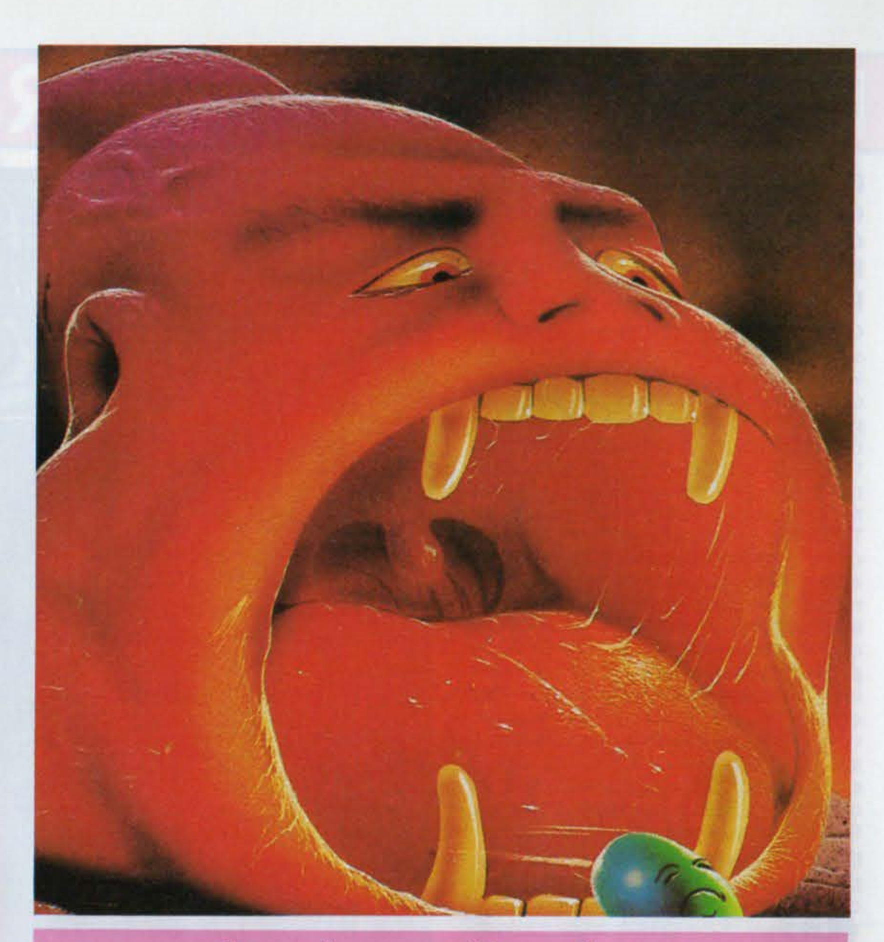
Le **PHC-25** n'a pas une ludothèque très évoluée, les jeux sont, en majorité, des reprises, les autres des classiques. Ils restent encore simples : l'année 1984 verra peut-être l'apparition de jeux nouveaux.

Le **Jupiter Ace** et le **MPF-II** étant encore trop jeunes lors de notre essai, nous avons préféré attendre que leur ludothèque soit plus étoffée pour juger.

L'Atom est accompagné de nombreux logiciels de jeux qui sont, dans l'ensemble, de bonne qualité graphique et sonore.

Invaders : le classique jeu des envahisseurs, ne réserve plus aucune surprise.

Babies : vos rêves d'enfant vont être réalisés. Pour quelques minutes, vous voilà pompier. Vous devez déplacer un trampoline pour sauver des enfants qui rebondiront plusieurs fois. Le feu grandit sans cesse, ils seront de plus en plus nombreux à sauter, aidez-les, vous êtes leur seule chance.



Les jeux d'action pour micro-ordinateurs

Titres	Comptabilité	Prix	Appréciation
Pac Man	Atari	250 F	•••
Dai Man	Dai	200 F	••
Glouton	Hector	120 F	••••
Munchman	Texas	200 F	•••
Scarfman	Dragon 32	125 F	•••
Jack Man	Oric 1	120 F	•••
Jump Man	CBM 64	300 F	••••
Max Wiz	CBM 64	215 F	•••
Escape MCP	CBM 64	215 F	••
Wacky Waiters	Vic 20	80 F	•••
Sea invasion	Vic 20	145 F	••••
Radar ratrace	Vic 20	250 F	•••••
Daylaxians	Dai	250 F	••
Duel	Dai	250 F	••••
Donkey Kong	Dragon 32	150 F	•••
Grand prix	Dragon 32	150 F	••
Asteroblast	Dragon 32	150 F	•••
Cave hunter	Dragon 32	130 F	••••
Les Envahisseurs	Oric 1	80 F	••
La Chenille infernale	Oric 1	80 F	••••
Pendoric	Oric 1	80 F	•••
Dino wars	TRS Color	230 F	••••
Tennis	TRS Color	230 F	•••
Space assaut	TRS Color	230 F	••
Stock-car	Z X 81	70 F	•••
Defender	Z X 81	70 F	••••
Scramble	Z X 81	70 F	••
Gold mine	Spectrum	90 F	••••
Centipède	Spectrum	90 F	••
Jawz	Spectrum	90 F	•••
Les Envahisseurs	Hector	120 F	••
La Grenouille	Hector	120 F	••••
Cascadeur	Hector	120 F	•
Naja	Apple 2	450 F	•••
Galaxie-L	Apple 2	350 F	••••
Space invaders	Atari 400	250 F	•••
Qix	Atari 400	250 F	••
Parsek	Texas	190 F	••••
Chisholm trail	Texas	190 F	•••
Car wars	Texas	190 F	••

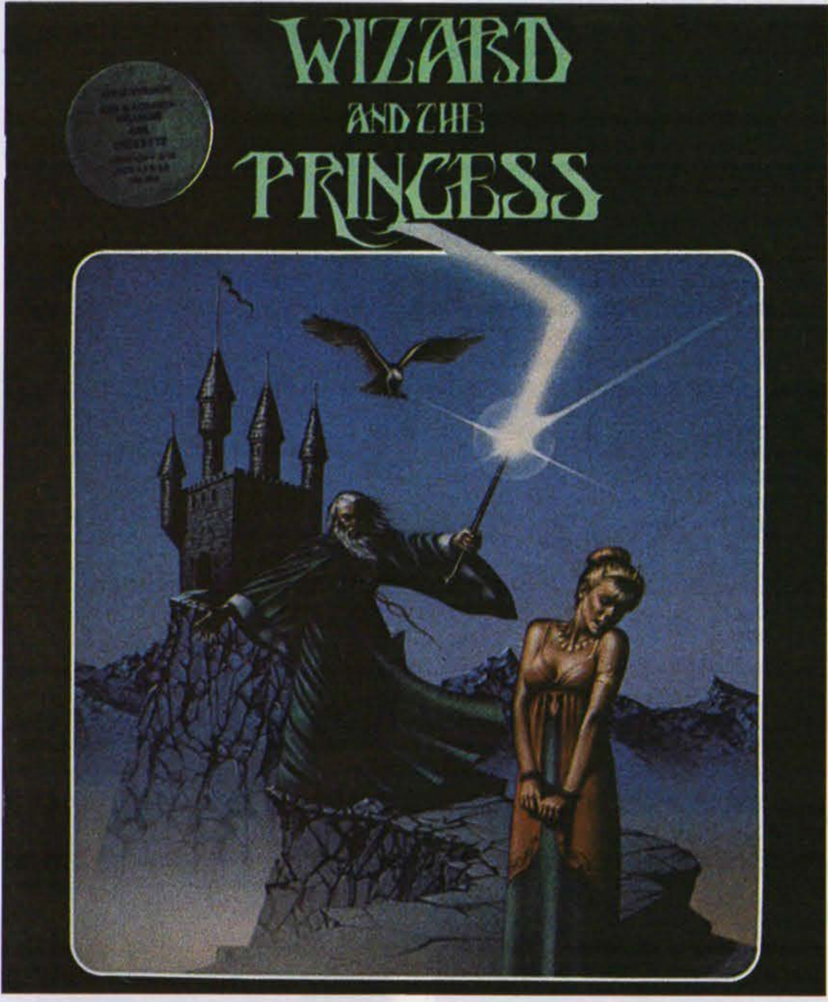
LES JEUX D'AVENTURES

Les jeux d'aventures ont, après les jeux d'adresse et de réflexes, à la fois le plus imposant catalogue et le plus grand succès.

Qu'appelle-t-on jeux d'aventures ? Il s'agit d'un scénario dans lequel le ou les joueurs sont impliqués, et sont placés devant des situations insolites, parfois dangereuses, et qui exigent d'eux réflexion et subtilité. Il existe de tels jeux sur pratiquement tous les modèles de micro-ordinateur les plus répandus (Apple bien sûr, mais aussi TRS, Atari, Texas, etc.). Ils sont souvent commercialisés dans de somptueux emballages où des magiciens et des héros sans peur affrontent des monstres terrifiants sous le regard implorant de princesses dévêtues. Ce type de présentation n'est pas sans rappeler les fascicules de science-fiction des années 50, sur la couverture desquels une pulpeuse créature était aux prises avec des pieuvres galactiques et autres arachnides jupitériens, scènes qu'il était impossible de retrouver au fil des pages dudit opuscule.

Il existe deux sources d'inspiration principales à cette catégorie de divertissement... La première plonge ses racines dans la littérature fantastique des cent dernières années ; ce sont les jeux de société ultra-sophistiqués provenant des USA, et dont l'archétype est le célèbre **Donjons et Dragons.** La deuxième, et elle n'est pas négligeable, est la littérature de mystère policier, de Gaston Leroux à Agatha Christie, et par extension, des jeux tels que le **Cluedo.** Un principe de base commun à ces deux lignées est le découpage de l'histoire en pièces parfois reliées entre elles par des labyrinthes. En résumé, dans tous ces jeux, le héros — c'est-à-dire vous — se retrouve dans des salles ou des paysages étranges, dans lesquels il doit se mesurer à des créatures antipathiques — du criminel de droit commun au dragon à sept têtes — ramasser des objets hétéroclites qui pourront lui être utiles, et, en récompense, s'emparer de quelque fabuleux trésor qui traînait par là.





On cherche l'assassin et on trouve un monstre

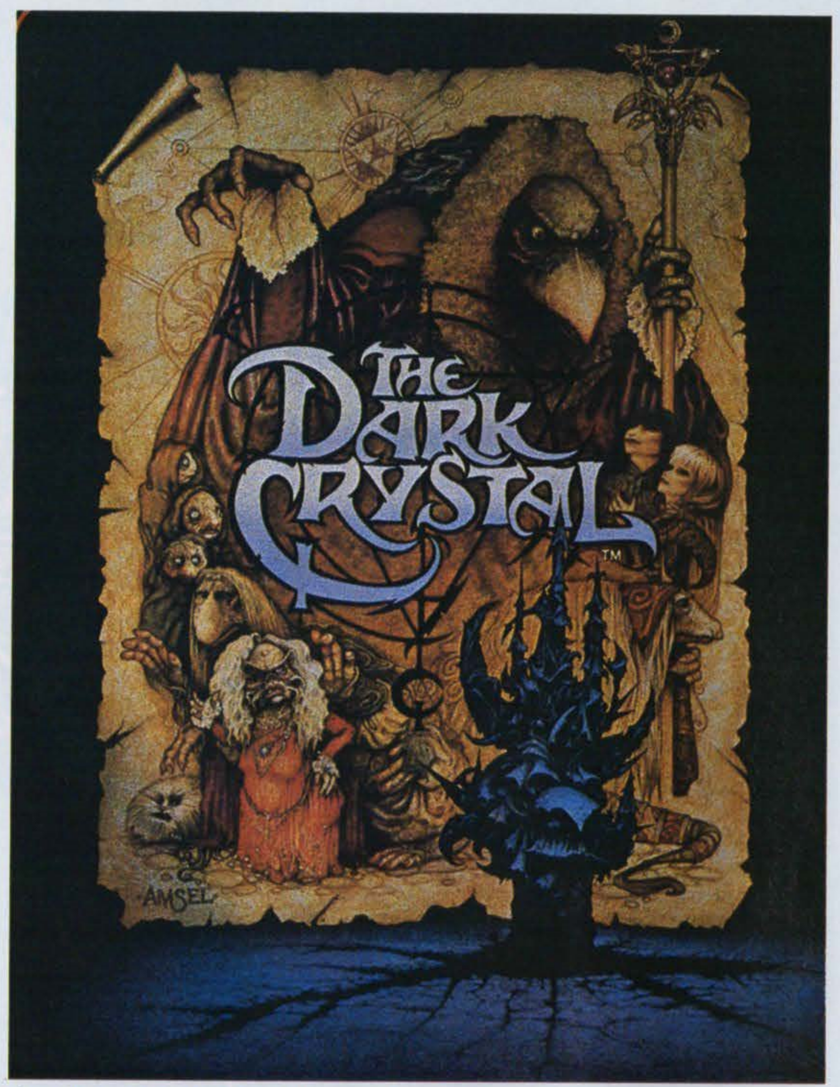
On peut établir une subtile distinction entre jeux de rôles d'une part, jeux d'aventures d'autre part. Dans le premier cas chacun construit un personnage, à l'instar de **Donjons et Dragons ;** dans le deuxième cas, le héros n'a pas de personnalité propre, en dehors de sa bravoure. L'essor de ces jeux sur micro-ordinateurs vient du fait que leurs concepteurs ont su exploiter au mieux les possibilités graphiques des systèmes utilisés. A l'origine, il y eut **Mystery house.** Ce soft eut un rôle d'ancêtre en la matière. A l'intérieur d'une bâtisse victorienne, le joueur se déplace d'une pièce à l'autre. Au cours de son cheminement, des bruits étranges, voix ou grincements, ne lui laissent aucun répit, cependant que la nuit tombe. Le but de la manipulation étant de récolter des objets de plus ou moins grande valeur, et bien sûr de sortir indemne de cette vénérable demeure. Malheur à celui qui se laissera surprendre par la nuit sans avoir la possibilité d'allumer une lampe de poche (l'écran est alors vierge de tout graphisme et vous vous déplacez en aveugle). A partir d'une première version quelque peu primitive, **Mystery house** a connu de nombreuses modifications, en particulier des améliorations graphiques, et a été implanté sur la plupart des micros que nous décrivons par ailleurs.
(495 F environ.) •••

Arrêtons-nous sur ce classique pour y puiser quelques considérations d'ordre général : dans tout jeu d'aventure, le dialogue joueur-machine se fait à l'aide d'un vocabulaire assez limité. Bienheureux celui qui possède un programme comprenant une centaine de mots ! Le registre d'instructions étant en général plutôt mal décrit, on déplorera au cours des premières tentatives, des dialogues de sourd très fastidieux avec la machine, qui rejettera souvent vos requêtes sous le prétexte qu'elle ne vous comprend pas...

Toute instruction doit être formulée à l'aide de deux mots, action et complément, éventuellement abrégés. Avouons qu'il faut une certaine patience pour arriver à s'habituer au vocabulaire restreint de ces programmes. Les dialogues se faisant en anglais, on voit que l'entreprise n'est pas toujours simple.

Des Aztèques sans scrupules

Si les premiers **Mystery house** étaient construits autour de graphismes plus que primitifs, leurs successeurs ont bénéficié de progrès considérables en ce domaine. Prenons un premier exemple intéressant, **Aztec.** Disponible sur Apple (qui est, disons-le franchement, le micro sur lequel tournent les plus performants des jeux d'aventures), ce programme nous entraîne dans une pyramide d'Amérique Centrale, à la recherche du tombeau (et bien sûr du trésor) du dieu Quetzalcoatl. Quand on sait que ladite divinité est représentée dans la tradition sous la forme d'un serpent à plumes, on se doute de la nature des gardiens de son sanctuaire. Ce jeu présente l'avantage de combiner les aspects réflexion et vidéo. Vous ne vous contentez pas, en effet, de répondre à des questions ou de résoudre des énigmes, mais dirigez également un personnage vidéo dans un labyrinthe de couloirs et d'escaliers où d'énormes crocodiles et des serpents venimeux cherchent, par tous les moyens, à vous inscrire à leur menu. Je vous laisse la surprise des autres joyeuses créatures rencontrées aux détours des corridors ! Le graphisme est très soigné dans ce jeu, et l'expression du personnage hébété voyant trente-six chandelles après une chute de quelques mètres est particulièrement réjouissante. Ajoutons enfin que la valeur du trésor tant convoité décroît avec le temps mis à le dérober...
(450 F environ.) ****



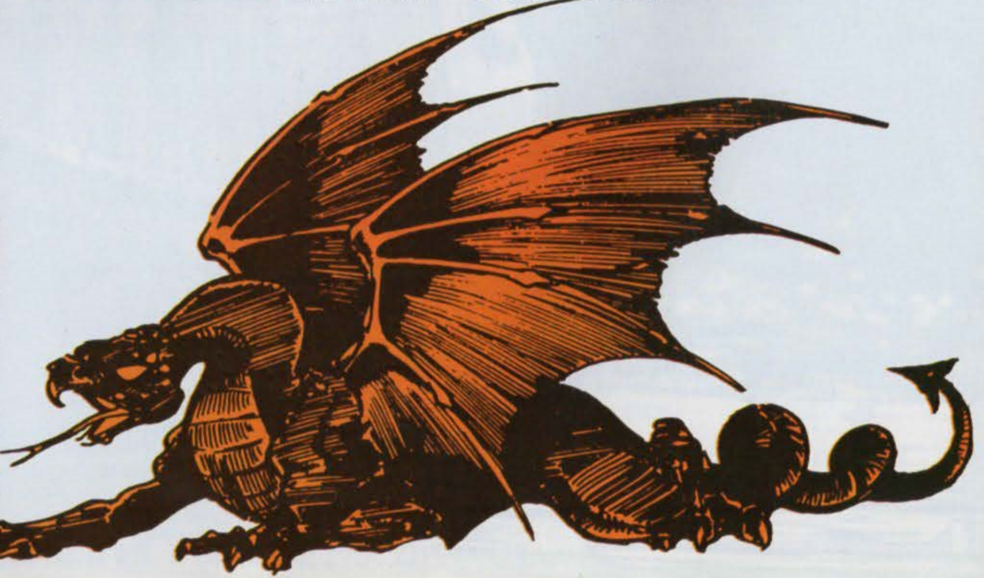
Transylvania, lui, nous entraîne dans une sombre histoire de vampires... Perdu dans une vaste forêt, le héros est poursuivi par des loups-garous, crapauds-buffles et autres répugnantes créatures. Un graphisme attrayant agrémente cette histoire au rythme très soutenu. Avec un peu de chance vous arriverez à faire parler l'un de vos sinistres compagnons de route ; à vous ensuite de décrypter l'énigme que constitue son message, ce qui vous permettra peut-être de subtiliser les secrets du vampire. L'ambiance est encore améliorée par des hululements sporadiques, lorsqu'il ne s'agit pas de hurlements d'outre-tombe vous enjoignant de quitter les lieux au plus vite.

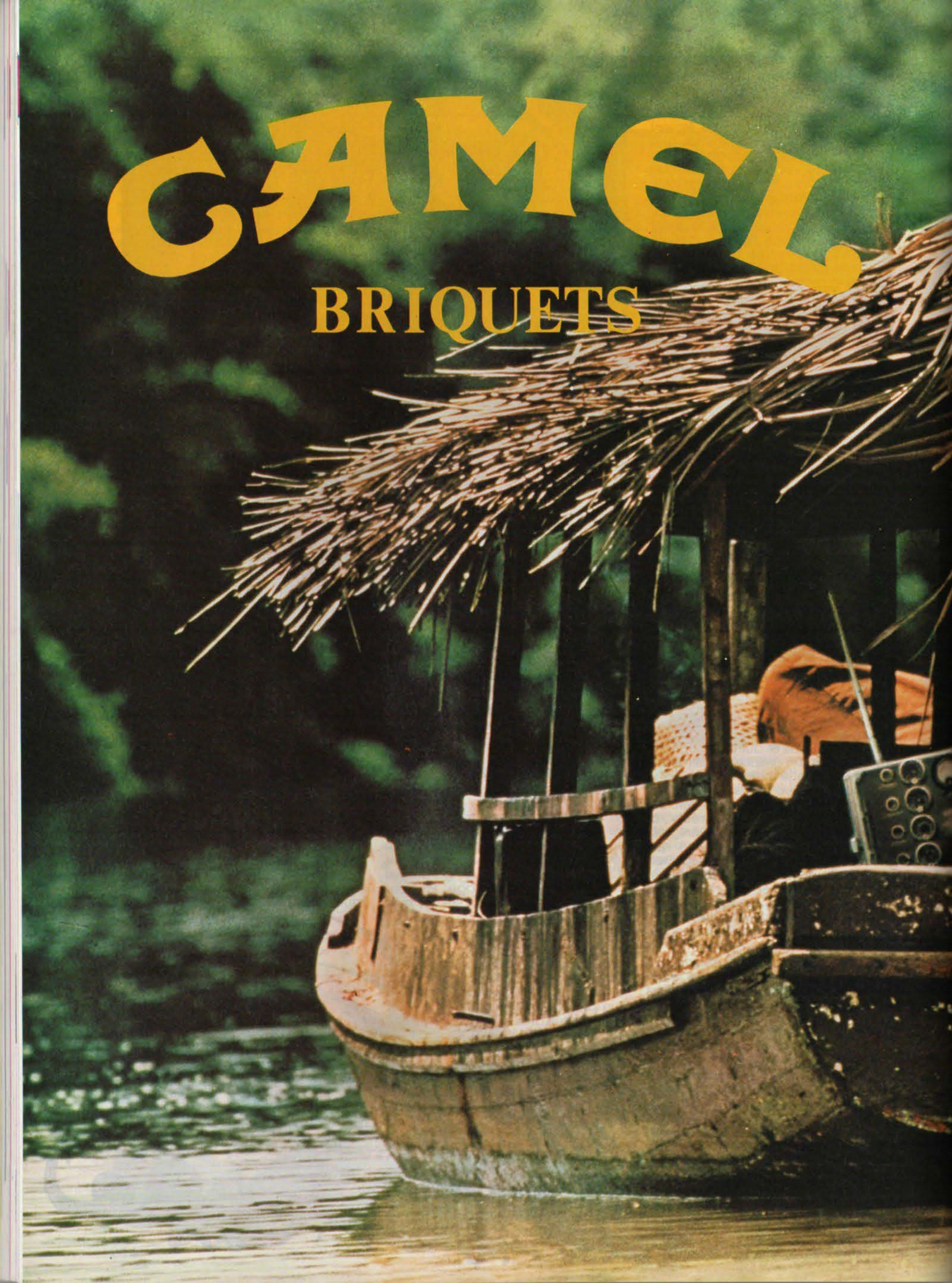
La momie, le loup-garou et la créature des marais sont, on le voit, quelques-uns des grands thèmes populaires mis en scène dans ces jeux d'aventures.
(465 F environ.) ***

Londres en 1913

D'autres auteurs nous proposent des voyages panachés : histoires de détectives et plongées dans le monde de l'occultisme. Le coffret **Adventureland** (disponible sur plusieurs micro-ordinateurs courants) mélange ainsi les genres. Vous y trouverez, agréablement présenté, un lot de jeux d'adresse type guerre de l'espace **(Eliminator)** et une aventure dans le Londres de 1913. A l'appel de Scotland Yard, un détective au flair infaillible sera entraîné dans les milieux spirites à partir d'une banale affaire criminelle. Outre la qualité des jeux d'**Adventureland,** l'idée de présenter simultanément les deux types de divertissement est bonne en soi ; de plus, un programme joint présente l'équipe de conception, graphismes à l'appui, et une mise en garde des auteurs contre le piratage. Profitons de l'occasion pour en dire un mot.

Pirater un programme, c'est le recopier et le diffuser clandestinement. Il est certain que les techniciens qui développent des logiciels doivent être rémunérés, et que les diffuseurs des produits doivent dégager une marge. Mais lorsque l'on sait que les jeux se vendent entre 20 et 50 dollars aux USA et sont couramment vendus en France entre deux et trois fois ce prix (même avec un dollar à 8 francs !), on est en droit de se poser quelques questions !




CAMEL
BRIQUETS


HOMSY DELAFOSSE & ASSOCIÉS
CAMEL
BRIQUET TEMPÊTE RECHARGEABLE, FABRIQUÉ PAR ZIPPO, USA.

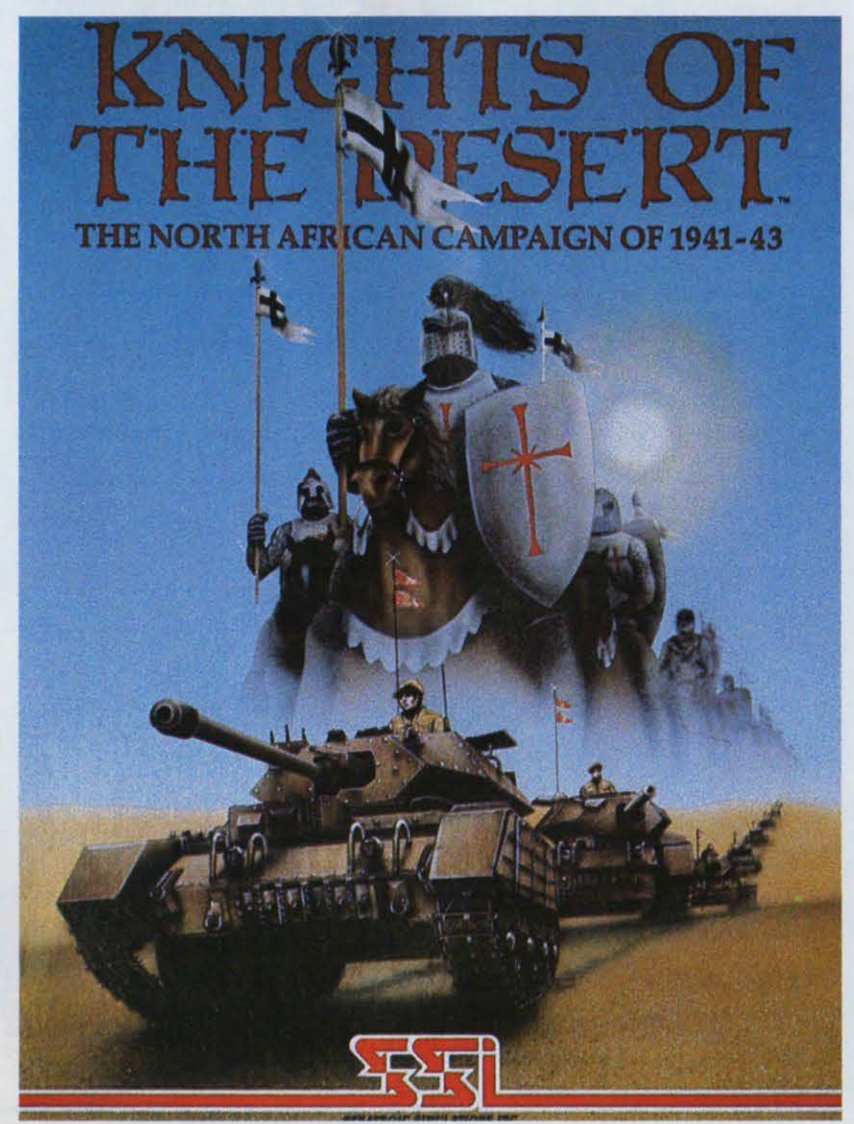
LES JEUX DE STRATEGIE (WARGAMES)

Dans la lignée des wargames sur carton, les concepteurs de logiciels multiplient les raffinements bellicistes. Pour la plus grande satisfaction des stratèges en chambre.

Un wargame se joue en général à deux. Comme son nom l'indique, il s'agit de combattre et bien sûr, de gagner. On peut, dans une certaine mesure, considérer que les échecs, les dames et le go sont les précurseurs de cette catégorie de jeux. En effet, comme dans ces grands classiques, la partie se déroule dans un espace délimité, découpé en cellules élémentaires. Le fait que les cases carrées des échecs et des dames aient fait place dans certains cas à des alvéoles hexagonales ne change rien à l'affaire. Les joueurs prennent par convention soit une couleur, soit une identité dépendant de la situation historique définissant le cadre de la partie. Chacun dispose d'une certaine force d'attaque et occupe une position précise. L'évolution de ces jeux a conduit à multiplier à la fois les types de pièces utilisées, ainsi que la valeur des positions occupées. Résumons par une petite comparaison avec le traditionnel jeu d'échecs :

Support : échiquier de 64 cases noires et blanches ; carte de wargame reproduisant souvent une région du globe, divisée en plusieurs dizaines, voire centaines de cases aux valeurs de déplacements différentes : forêts, mers, rivières, rocaille, marais, montagnes, déserts, etc.

Pions : pièces et pions aux échecs, artillerie, infanterie, chars, cavalerie, aviation, catapultes, etc. pour un wargame (chaque type de pièce possédant des capacités de prise ou de destruction différentes). Ajoutons que les deux adversaires ont le même potentiel de départ aux échecs, alors qu'ils disposent de forces différentes dans un jeu de stratégie. Très souvent, l'un occupe une position défensive, l'autre attaquante.



Les guerres électroniques ne font pas de dégâts

L'utilisation des micro-ordinateurs a permis de multiplier les possibilités (les scores étant calculés par la machine), et d'agrandir les théâtres d'opérations. Si pour tous ces jeux le principe est sensiblement le même, les thèmes proposés sont très variés, puisant leur inspiration dans les nombreux conflits qui ont jalonné notre histoire. Des guerres d'Alexandre le Grand à la guerre des six jours, en passant par les campagnes napoléoniennes, tout y passe. On a aussi imaginé des scénarios de conflits futurs.

L'invasion soviétique

C'est ainsi que **Germany 1985** nous transporte en Allemagne lors d'une invasion soviétique. Une superbe présentation figure un globe terrestre irradié, sur lequel une explosion nucléaire détruit la Bavière. Deux scénarios : dans l'un, les Soviétiques envahissent, dans l'autre les alliés contre-attaquent. Cela dit, **Germany 1985** est tout à fait passionnant et fort bien conçu. L'action se déroule sur une carte à deux niveaux : tactique, où l'essentiel des combats a lieu ; stratégique, c'est-à-dire à plus grande échelle, la partie étant considérée comme élément d'un enjeu beaucoup plus vaste... Chacun des adversaires dispose d'un éventail de force très complet : infanterie, artillerie, unités aéroportées, flottilles d'hélicoptères, etc. L'emploi d'armes nucléaires vient compliquer le déroulement des combats.
(695 F environ.) •••••

Autre exemple de wargame très évolué, **Knights of the desert** nous entraîne au cœur de la campagne de Libye en 1941. Forces de l'axe contre alliés, les combats font rage autour de Tobrouk, El Alamein, et autres hauts lieux de la guerre du désert. En solitaire, l'ordinateur pilotera de main de maître les troupes de Rommel, ainsi que les fameuses unités de panzers de l'Afrika Korps. La topographie du champ d'opération est proche de la réalité du terrain libyen, mais malgré tout cela, la bataille n'est pas forcément gagnée pour les valeureux alliés.
(595 F environ.) •••

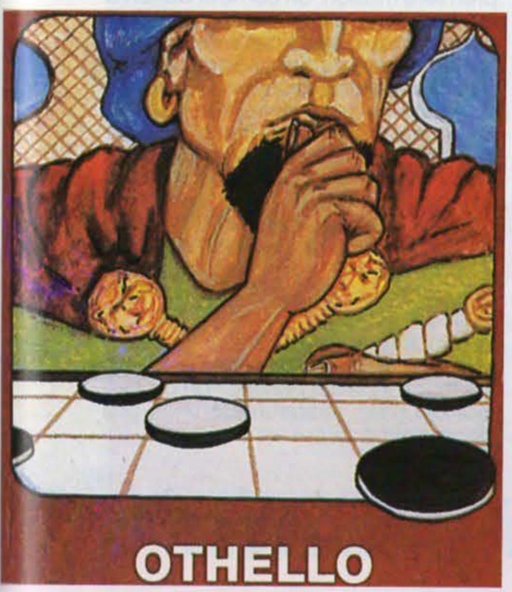
Quelques remarques générales sur les wargames disponibles sur des micro-ordinateurs : ce sont la plupart du temps des jeux de très haut niveau, conduisant à plusieurs heures de partie acharnée. Quel que soit le thème choisi (de l'Antiquité aux guerres modernes), les principes de jeu sont les mêmes, seules quelques variantes de détail différencient la prise de Carthage d'Opération Apocalypse. Enfin, les prix atteints par ces programmes placent les jeux de guerre au sommet de la pyramide des jeux micro. On peut en effet

atteindre le millier de francs pour les plus sophistiqués d'entre eux.

Pour les jeux d'aventures, les prix habituellement pratiqués oscillent entre 400 et 700 francs suivant la complexité des programmes, le graphisme et aussi le concepteur. Tous ces jeux peuvent être sauvés sur disquettes, ce qui permet d'interrompre une partie et de la reprendre ultérieurement, la durée moyenne d'une partie étant de une à deux heures, sauf au tout début, où l'on est rapidement dévoré par un monstre errant, piqué par un serpent à sonnette, ou abattu par un tueur à gages. Quoi qu'il en soit, c'est le dépaysement assuré à tous les coups, et vous deviendrez un héros sans quitter votre fauteuil ! (495 F environ). ***

La menace démoniaque

Dans **Necromancer,** disponible sur TRS et Atari, vous êtes investi d'une mission ô combien exaltante ! Vous devez en effet sauver la race humaine d'une menace démoniaque : le Nécromancien Tétragorn achève les préparatifs de guerre totale ! En possession des joyaux



magiques du pouvoir, il va enfin réaliser son rêve : conquérir le monde et faire régner les ténèbres sur l'univers. Mais vous êtes là ! Et vous seul aurez suffisamment de bravoure pour pénétrer dans l'antre du magicien et le défier en un duel homérique. Mais avant de parvenir jusque-là, vous serez assailli par les armées de l'odieux personnage, composées de créatures abominables. Pas de panique, toutefois, vous n'êtes pas sans atouts dans cette lutte inégale, puisque les arbres de la forêt (la nature étant évidemment du côté du bien) répondront à vos incantations magiques et combattront à vos côtés. (465 F environ.) ***

Apple (est-il utile de le souligner ?) dispose d'un impressionnant catalogue en la matière. Citons pour mémoire **Wisard and princess,** dans lequel vos pas vous conduiront dans un désert de rocaille et de sable où vous mourrez de soif, si les serpents à sonnette et les scorpions vous en laissent le temps. Si vous en réchappez, écoutez alors la proclamation des héraults du roi, et soyez le brave qui courra libérer la princesse enlevée par un machiavélique sorcier !

Nous conclurons avec le somptueux **Dark crystal** (deux disquettes sur Apple), inspiré du film du même nom, dans lequel vous lutterez aux côtés de Jen, pour que la prophétie s'accomplisse, que le cristal géant retrouve son fragment manquant, et que bons Mystics et méchants Skeksès se fondent enfin en une entité unique. (535 F environ.) ****

Sachez encore qu'il existe plusieurs centaines de jeux d'aventures et de rôles sur micro-ordinateurs, faisant référence à tout l'univers magique de l'enfance, enjolivés par les adultes et les ordinateurs. Ces jeux sont appelés à un brillant avenir, car ils permettent à chacun de se prendre, l'espace de quelques heures, pour un preux chevalier, un magicien ou un héros mythologique. Le plein essor des jeux d'aventures sera pris, il me semble, à deux conditions ; d'abord lorsque le bruitage aura été parfaitement intégré, et un grand pas peut être franchi grâce aux interfaces vocales, mais surtout lorsque les graphismes utilisés seront vraiment à la hauteur des histoires contées. Et cela, en revanche, ne semble pas être pour demain.

LES ECHECS

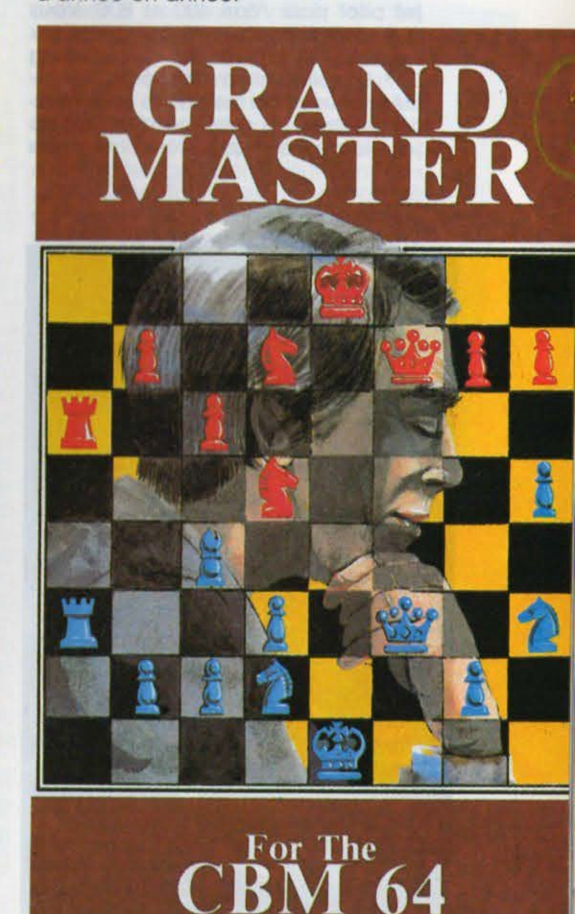
Les programmes d'échecs (Shargon) existent sur tous les ordinateurs familiaux. Il n'est pas toujours possible à un joueur moyen de rivaliser avec un ordinateur. Certains programmes aux niveaux les plus élevés demandent jusqu'à cinq heures de réflexion.

Aux niveaux les plus bas, il se révéleront très médiocres. Il faut plutôt considérer ces logiciels comme des exercices d'entraînement et d'apprentissage des échecs.

Le partenaire-micro ne gagne pas toujours

Pour choisir le meilleur déplacement, l'ordinateur examine plusieurs possibilités et prévoit ses prochains coups. Ils sont classés selon leur intérêt, la prise d'une tour et beaucoup plus intéressante qu'un pion, certains coups se préparent longtemps à l'avance, l'ordinateur aussi attend pour prendre une pièce importante. Le niveau de difficulté correspond au nombre de coups que peut prévoir l'ordinateur, de 1 à 9, inutile de vous dire que pour prévoir neuf coups, le temps de réflexion de la machine est considérable. Alors n'éteignez pas votre ordinateur si vous avez choisi de faire une partie au niveau le plus élevé, il vous faudra beaucoup de patience. Certains programmes pourront vous aider dans des situations difficiles, demandez à l'ordinateur ce qu'il aurait fait à votre place. D'autres vous dévoileront même les prochains coups si vous le leur demandez. Mais plutôt qu'un véritable adversaire, il s'agit d'un professeur, il vous posera des problèmes en indiquant la solution qu'il aurait choisie et pourra aussi effectuer des parties de joueurs célèbres. N'essayez pas de tricher, il veille à tout, même à vos déplacements. Tous les constructeurs se sont emparés de ce thème classique et bien aimé du public. Et le niveau des programmes est équivalent sur la plus grande partie de ces petits micros. Il existe, paraît-il, un programme d'échecs pour l'ordinateur Atari, qui devrait être capable de rivaliser avec n'importe quel joueur et de gagner !

La famille des jeux de réflexion c'est beaucoup agrandie, Othello et Réversi tiennent aujourd'hui une place importante. Un grand nombre de concours sont organisés autour de ces jeux. La participation du public y est sans cesse plus importante. Le concours d'**Othello,** organisé au Sicob, connaît un succès croissant d'année en année.



LES SIMULATEURS DE VOL

Pour apprendre à voler sans risque et détruire les faubourgs, rien de tel qu'une machine docile. Mais attention aux étourdis. Un de nos collaborateurs a oublié de sortir le train d'atterrissage de son 747 à Kennedy Airport. Bilan de l'opération : 298 morts !

Un vol pas si manifeste que ça

Deux grandes classifications sont utilisées pour les simulateurs. Si l'économie ou la bourse vous passionnent, n'hésitez pas, les simulateurs boursiers, vous captiveront. Si les problèmes financiers n'ont jamais été votre principale préoccupation, tournez-vous vers les simulateurs de vol. En quelques secondes vous allez devenir pilote d'un 747 ou d'un petit biplan de la Première Guerre mondiale. Vous pourrez même piloter la navette spatiale. Les simulateurs de vol sont des programmes très évolués pour s'approcher le plus possible de la réalité, certains ont même de très beaux graphismes.

L'un des plus surprenants est **Jumbo jet pilot** pour Atari 400 et 800. Vous deviendrez pour une heure ou deux commandant de bord d'un Boeing 747. Une simulation saisissante de réalité, qui vous permettra de vous familiariser avec le pilotage d'un Jumbo jet. Ne perdez pas la tête, il y a plus de vingt commandes à surveiller en même temps. Pas de geste brusque ou malheureux, sinon gare aux « crashs ». Les moindres détails sont retranscrits, comme l'ombre de l'appareil à l'atterrissage, à vous donnez le vertige ! Plusieurs vols d'essais seront nécessaires avant votre premier vol sans encombre.

L'Apple 2 est aussi très bien fourni en simulateurs de vol, des petits biplans avec **Flight simulator II** jusqu'à la navette spatiale avec **Rendez-vous,** le pilotage d'un 747 est aussi présent. **Rendez-vous** est le plus original, vous piloterez la navette spatiale Challenger, fiction qui deviendra peut-être réalité demain. N'ayant jamais piloté de navette spatiale, je peux seulement supposer que ce logiciel se rapproche de la vérité. Une chose est sûre, les graphismes sont de toute beauté.

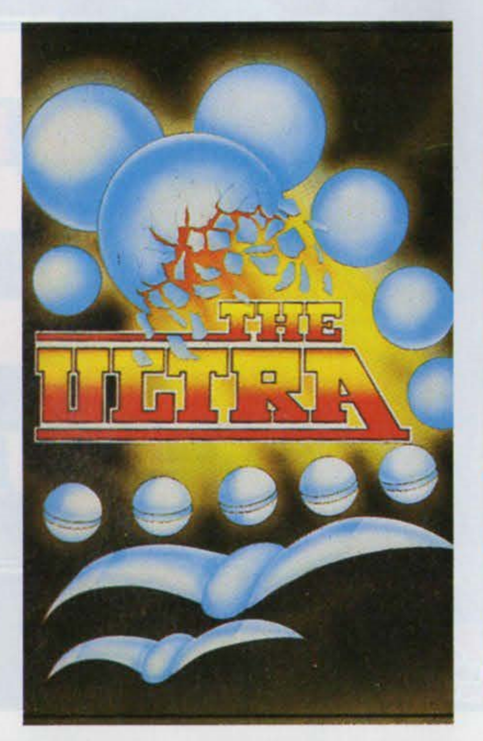
Le TRS-80 modèle 1 possède quelques simulateurs de vol, dont **Flight simulator 1,** une version de ce logiciel existe aussi pour Apple. Les graphismes sur TRS-80 sont presque inexistants et peuvent même sembler ridicules. Il s'agit de dessins grossiers donnant une vague idée du décor et de l'aviation. Les commandes réagissent très rapidement, ce qui est bien agréable pour sortir de situations périeuses.

Des merveilleux tombeaux volants

Le simulateur de vol du ZX 81 fonctionne en temps réel. Sur l'écran apparaît le dessin des instruments de bord, ainsi que le monde extérieur vu de la cabine de pilotage. Vous aurez donc l'impression de descendre ou de monter suivant votre position. Pendant l'atterrissage, vous verrez approcher la piste, en perspective. Un graphisme étonnant par rapport aux capacités du ZX 81.

Le Spectrum n'a pas attendu pour ce doter d'un simulateur de vol, **Intercepteur Cobalt,** en deux versions 16 ou 48 Ko. 1990 : dans le tout nouveau chasseur Cobalt qui équipe l'armée de l'air, vous allez partir pour votre première mission. Un combat aérien à 3 500 km/h, à l'issue de ce duel aérien, vous vous trouverez dans la zone Delta, jamais aucun appareil n'a pu en revenir. Prouvez vos qualités de pilote en revenant de cette zone mystérieuse. Un programme en couleur et une haute définition, qui est fourni avec un manuel de pilotage en français très utile. L'Oric 1 présente depuis presque un an, un simulateur de vol qui utilise pleinement les capacités de cet ordinateur. Un logiciel très attrayant avec de bons effets sonores et graphiques.

Le simulateur de vol qui, incontestablement, est le plus proche de la réalité fonctionne sur l'IBM PC. Un ordinateur qui n'est, malheureusement, pas accessible à toutes les bourses.



SIMULATIONS ECONOMIQUES ET SOCIALES

On commence par une simulation de gestion d'entreprise et on continue par une opération douteuse. Quand les ordinateurs commencent à plumer les gogos, personne n'est à l'abri !

La fortune sourit aux plus vicieux

Tout comme pour les simulateurs de vol, le principe des simulations économiques et sociales, est de placer le ou les joueurs dans des situations aussi proches de la réalité que possible. Dans cet environnement, vous avez à « piloter » tantôt une entreprise, tantôt un État ou une armée. Il faut rattacher ce type de jeux — si tant est que le mot jeu soit encore bien adapté, vu le niveau de complexité atteint — à deux de leurs proches parents : le premier que vous connaissez bien, c'est le célèbre Monopoly. Il est inutile de présenter ce grand classique du jeu de société. Notons deux points qui se retrouveront dans nos jeux de simulation. D'abord, la notion de « fin du jeu » n'existe pas, sauf anéantissement des adversaires ; ensuite, il faut gagner à tout prix. Tous les moyens sont bons.

Le deuxième cousin, c'est le jeu de simulation d'entreprise, familier des étudiants en gestion, et maintenant des politiciens et même des militaires. Il s'agit de tester des connaissances acquises, des situations économi-

ques, etc. But de l'opération : se faire les crocs sur des entreprises ou des bataillons virtuels, avant de se lancer dans la réalité... Jusqu'à un passé assez récent, ces jeux étaient réservés à de gros ordinateurs, mais on en voit quelques-uns apparaître, depuis peu de temps, sur micro-ordinateurs. Tout a commencé, voici quelques années avec des modèles assez simples, mais amusants. On se souvient d'un programme dans lequel il fallait diriger une province chinoise, en agissant uniquement sur deux paramètres : la surface donnée à cultiver et la nourriture distribuée. Le rendement de la terre était donné par l'ordinateur chaque année. En fonction de vos décisions, tout le monde était content, et les étrangers se pressaient à vos portes — gare à la surpopulation — ou votre autorité était sapée par de continuelles émeutes de rues. Ajoutez à cela des invasions de sauterelles et autres Mongols affamés, des tremblements de terre et des inondations, et attendez-vous à être le seul survivant de votre district — qui sera bien sûr morcelé en guise de châtiment.



Cartel et coupe-gorge

Tout ceci n'était que broutille à côté de **Cartel and cutthroat** (Cartel et coupe-gorge !) qui s'adresse résolument au gestionnaire en lui permettant de diriger sa propre multinationale à travers les fluctuations de la conjoncture, face à des adversaires tout aussi assoiffés de profits que lui, ou contre l'ordinateur. Ce jeu, développé au Québec, est d'une grande précision et d'une grande fidélité. Comme tous les jeux dont nous parlons, il possède plusieurs degrés de difficultés et demande beaucoup de réflexion. Chaque tour de la partie représente un trimestre, où vous devez prendre huit décisions portant sur vos achats en matières premières, la politique de prix poursuivie, la publicité, la recherche, l'endettement de votre société, et divers facteurs tels que l'automatisation ou la politique sociale. Sachant que les banques prêtent à des taux d'intérêt fonction de la conjoncture et de votre bilan comptable, sachant que le climat social et économique influe sur la demande et que vos concurrents n'en ratent pas une, l'infarctus vous attend au tournant. Il s'agit d'un vrai jeu d'entreprise qui plaira sûrement aux spécialistes. Tout y est : comptabilité précise et plan de développement. C'est un véritable régal. Mentionnons, par ailleurs, une très bonne documentation en français.
(580 F environ) ****.



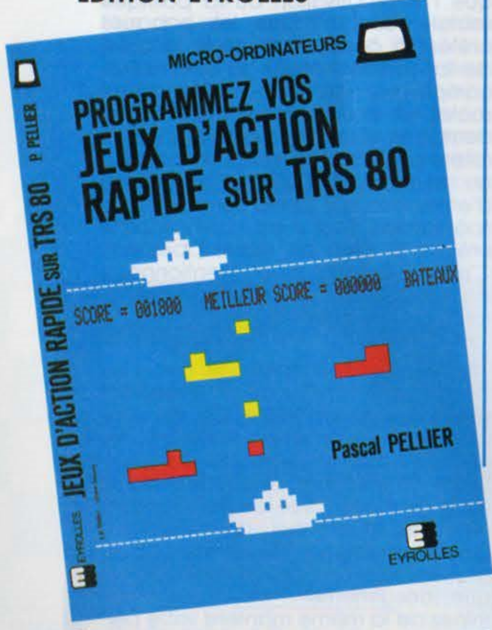
Pour clore ce chapitre, le nec plus ultra de la simulation micro : **President elect,** conçu sur Apple. Ce jeu vous place dans la position inconfortable de candidat aux élections présidentielles américaines. Vous déterminez votre profil politique en fonction des réponses que vous apportez aux grands problèmes du moment : intégration raciale, politique économique, désarmement, etc. Vous déterminez de la même manière votre personnage : éloquence, charisme, etc. Après avoir défini la situation de départ, parti au pouvoir, relations internationales, des sondages périodiques sont effectués État par État sur les intentions de vote, ainsi que leurs répercussions au congrès. Connaissant vos origines et celles du candidat vice-président, le cours de la campagne est simulé semaine par semaine. **President elect** est un excellent jeu, très facile à suivre, expliqué en détail, mais il est difficile de gagner. Pour intoxiqués de l'actualité !
(515 F environ) *****.

LIVRES DE PROGRAMMES DE JEUX POUR MICRO

Découvrez l'univers des jeux grâce aux ouvrages qui vous sont proposés. Cet éventail vous aidera à mieux cerner le caractère de votre ordinateur et ses possibilités. Vous apprendrez au fil de votre lecture à créer vos propres jeux. Et deviendrez peut-être à votre tour concepteur.

Documentez-vous, consultez quelques-uns de ces livres qui vous surprendront par la foule de renseignements qu'ils vous apporteront.

PROGRAMMEZ VOS JEUX D'ACTION RAPIDE SUR TRS 80 PAR P. PELLIER ÉDITION EYROLLES



Si vous avez envie de connaître le langage Assembleur ou d'approfondir vos connaissances. Ce livre vous aidera à créer vos propres logiciels de jeux. L'Assembleur est un langage difficile, mais cent fois plus rapide que le Basic, ce qui vous permettra de réaliser des jeux saisissants par leur vitesse d'action. Cet ouvrage vous propose aussi un jeu à plusieurs étapes et de nombreux sous-programmes. Cependant l'extension 48 Ko est nécessaire pour concevoir des programmes complexes. Une cassette est vendue avec le livre et comporte sur la première face **Sonar** en langage machine, sur l'autre **Sonar** en Basic. Afin que vous puissiez réaliser vos programmes en Assembleur, soyez attentif ce n'est pas un langage aisé.

JEUX ET PROGRAMMES POUR L'ORDINATEUR TI 99/44 PAR GÉRARD CECCALDI ÉDITIONS SHIFT

De grandes possibilités vous sont offertes avec cet ouvrage. Des jeux nouveaux et classiques vous aideront à découvrir toutes les capacités de votre TI 99/44, sans en oublier le graphisme, le son et la couleur. Le TI Basic est un peu différent du Basic Microsoft, mais pas trop difficile à apprendre, les extensions ne sont pas nécessaires. Vous découvrirez au cours de votre lecture les secrets de la programmation en TI Basic.

AU CŒUR DES JEUX EN BASIC PAR RICHARD MATEOSIAN ÉDITIONS SYBEX

Vous possédez un micro-ordinateur depuis peu et désirez en savoir davantage sur la programmation en Basic. Rien n'est plus simple, avec le livre de Richard Mateosian, traduit de l'américain. Cet ouvrage est constitué de deux parties. La première vous aide à découvrir le Basic et ses astuces grâce à des jeux simples, mais efficaces. La seconde aborde des problèmes plus complexes concernant la programmation. Vous êtes novice dans cette science, ce livre peut vous paraître compliqué. Mais en fournissant quelques efforts, vous arriverez à programmer vos propres jeux.

BATTLE GAMES, SPACE GAMES PAR ÉDITIONS HACHETTE

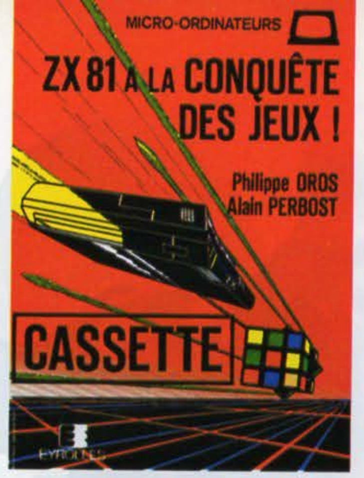
Vous êtes inexpérimenté dans l'art de la programmation. Ces deux ouvrages de programmes ludiques vous apprendront les bases avec simplicité. Des enfants de 12 ans peuvent les compulser. L'inaccessible « ordinateur de papa » deviendra un fidèle compagnon de jeux. Les deux manuels vous proposent des jeux expliqués clairement, classés selon deux genres. Batailles marines dans **Battle games** et batailles spatiales dans **Space games.** Les programmes peuvent s'adapter sur Apple 2, TRS 80, PET CBM, ZX 81, Spectrum, Vidéo Génie.



PROGRAMMEZ VOS JEUX SUR GOUPIL PAR FRANÇOISE ABELLA ÉDITIONS SYBEX

Si vous possédez un ordinateur Groupil, chaussez vos lunettes et installez-vous dans un bon fauteuil. Un ouvrage est entièrement consacré au jeu sur Groupil. Au cour de votre lecture vous découvrirez le Basic Microsoft et le langage machine, ne vous effrayez pas, ce manuel n'est en aucun cas rébarbatif.

Il est illustré par de multiples jeux passionnants, qui vous permettront d'approfondir vos connaissances. En créant vos propres programmes, grâce à des éléments graphiques et sonores. Ce livre joint l'utile à l'agréable.



ZX 81 A LA CONQUÊTE DES JEUX PAR PHILIPPE ORUS ET ALAIN PERBOST ÉDITIONS EYROLLES

Un classique qui vous dévoilera 55 programmes dont 31 fonctionnent sur le ZX 81 version de base (1 K). Pour l'un des micros les plus répandus, deux cassettes vous aideront à entrer les jeux dans l'ordinateur. Ils sont classés par thème : aventure, hasard, adresse et réflexion. Des programmes, simples et originaux dans l'ensemble, qui vous feront redécouvrir la base de la programmation. Ce livre est une valeure sûre, pour les passionnés des programmes ludiques qui possèdent un ZX 81.

JEUX ET APPLICATIONS POUR ZX SPECTRUM PAR DAVID HARWOOD ÉDITIONS EYROLLES

60 programmes pour faire connaissance avec l'ordinateur ZX Spectrum. Attention, ce livre contient des programmes anglais non traduits, toutefois des explications vous sont données afin de les franciser. Le Spectrum est un bon ordinateur ludique et cet ouvrage vous permettra d'en apprécier toute sa valeur. Les deux tiers des programmes sont réservés aux jeux, le reste aux mathématiques et exercices pratiques. Dans la majorité des programmes sons, couleurs et graphisme sont pleinement utilisés.

JEUX D'ORDINATEURS EN BASIC NOUVEAUX JEUX D'ORDINATEURS EN BASIC PAR DAVID H. AHL ÉDITIONS SYBEX

Voici un livre pour convertir votre ordinateur en console de jeux, le temps d'une soirée entre amis. Cent jeux sont à votre disposition, jeux de cartes, sports, poursuites. Les programmes s'adaptent sur de nombreux ordinateurs grâce à une table de conversion. Les explications sont simples, claires et ne permettent pas d'ambiguïté. Un ouvrage divertissant, où les jeux sont présentés sous forme de logiciels prêts à l'emploi. Vous avez épuisé tous les jeux du premier tome, un second est maintenant paru dans la même collection.

LE PETIT LIVRE DU ZX 81 PAR TREVOR TOMS ÉDITIONS DU P.S.I.

Un livre anglais, rassurez-vous traduit, qui vous aidera à mieux percer les secrets de la



programmation et du Basic. Chaque instruction est illustrée par un petit programme. Les possesseurs de ZX 80 ne sont pas oubliés, à la fin de l'ouvrage, ils trouveront un tableau qui leur permettra de convertir les programmes de ZX 81 en ZX 80. Et deux jeux d'aventures **Alzan** et la **Cité Interdite** en français. Programmeurs débutants, ce livre vous sera certainement utile.

JEUX, TRUCS ET COMPTES POUR PET CBM PAR MICHEL BENELFOUL ÉDITIONS DU P.S.I.

Quelques jeux pour PET CBM, qui vous aideront à découvrir le Basic. Grâce à 29 programmes, accompagnés chacun d'un organigramme, qui vous dévoileront leur structure. Ce livre s'adresse avant tout aux « chasseurs » de trucs sur la programmation. Les jeux sont classés en deux parties, jeux passifs et jeux interactifs. Faites travailler votre ordinateur grâce aux quatre jeux passifs, ils n'exploitent malheureusement pas toutes les capacités de l'ordinateur. Ils n'exigent aucun dialogue avec la machine, tout au plus, l'introduction des paramètres au moment où l'on lance le programme. Les cinq jeux interactifs vous permettront de jouer contre votre micro, attention il est redoutable.

1983, ANNÉE SCHTROUMPF ?

Après E.T. et la Guerre des Étoiles, après Astérix et Gaston Lagaffe, les Schtroumpfs déferlent en raz de marée irrésistible. A la télévision et dans la presse, mais aussi dans le monde des jeux. Des puzzles aux jeux électroniques, en passant par les peluches, les marionnettes et les moulages, ils envahissent tout...

Qui ne connaît pas cette tribu de petits lutins bleus et sautillants, vivant dans un coquet village de champignons, et que l'on nomme les Schtroumpfs ?

Il y a le grand Schtroumpf, le chef, un grand sage à la barbe blanche et toute une kyrielle de petits Schtroumpfs : le Schtroumpf moralisateur, le Schtroumpf sculpteur, le Schtroumpf cuisinier qui n'a pas de pareil pour préparer le salsepareille (leur gourmandise préférée), le Schtroumpf grognon... Tout irait merveilleusement s'il n'y avait la Schtroumpfette, une ravissante jeune personne dont ils sont tous amoureux et qui les mène par le bout du nez. Et l'ignoble Gargamel, sorcier humain bête et méchant, avec son chat Azraël qui n'ont qu'une obsession : schtroumpfer du Schtroumpf.

Mais au-delà des aventures, le Schtroumpf c'est aussi et surtout un langage qui a bouleversé la langue française : ne schtroumpfe pas qui veut...



Créés par le dessinateur belge Peyo, les Schtroumpfs ont vu le jour il y a une vingtaine d'années, sous forme de mini-récits dans Spirou. Des albums relatant leurs aventures paraissent régulièrement chez Dupuis. Rançon du succès, les Schtroumpfs deviennent très vite des vedettes du petit écran où les enfants peuvent suivre chaque mercredi leurs aventures.

En cette année 1983, ils font une entrée remarquée dans l'univers du jouet : on les retrouve sous forme de peluches, de puzzles, de jeux de société... et bien d'autres choses encore. Pour le bonheur des petits et aussi des plus grands.

Les pièges du sorcier Gargamel

Chez Orli Jouet, ils existent sous forme de peluches ou de poupées en vinyle de tous gabarits et de jouets musicaux : xylophones, pianos, guitares, tambours, trompettes et flûtes. Pour les fanatiques de jeux électroniques (toujours chez Orly Jouet) deux mini-jeux à cristaux liquides, utilisables par les enfants dès 5 ans. Le principe : un petit Schtroumpf doit rapporter à la Schtroumpfette tous les champignons ramassés dans le pré en évitant les pièges du sorcier Gargamel.

Schtroumpfons les Schtroumpfs, Les Schtroumpfs s'amusent, chez Ravensburger. Le premier est un jeu de dés pour les enfants de 4 à 8 ans. Les six grandes cartes du jeu représentent chacune un Schtroumpf pratiquant son sport favori, les personnages sont découpés en six morceaux qu'il s'agit de reconstituer, chaque morceau porte la face d'un dé. Le premier qui réussit à reconstituer son Schtroumpf sera le vainqueur.

Les Schtroumpfs s'amusent, pour les enfants dès 6 ans, est un jeu de société dont le but est d'arriver le premier à la case 130 en suivant le chemin des Schtroumpfs. Le chemin est semé d'embûches : chaque fois que l'on arrive sur une case jaune, on

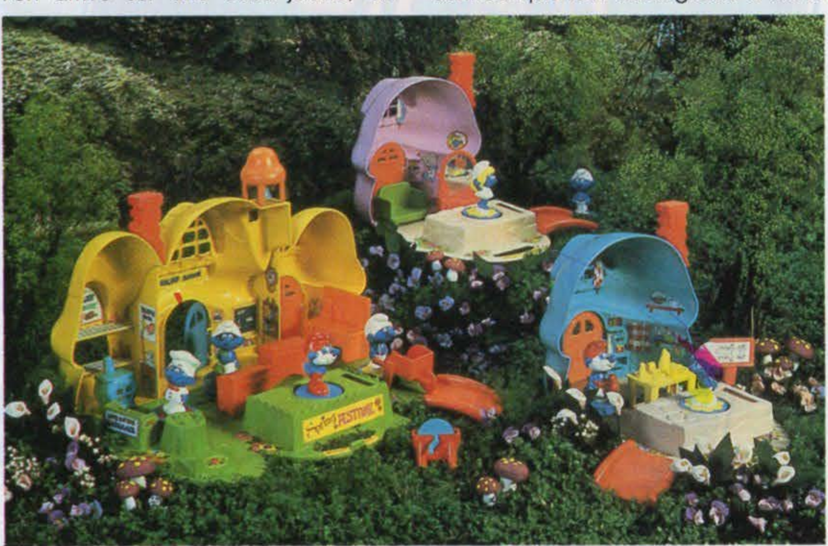


redescend, sur une case rouge, on monte.

Et pourquoi pas une partie de domino ? Avec le **Domino des Schtroumpfs,** il s'agit de mettre en association le Schtroumpf pêcheur suivi du Schtroumpf arbitre ou de la Schtroumpfette, selon la règle classique du domino.

Ravensburger propose également toute une série de puzzles : **La Famille des Schtroumpfs,** à l'aide des trente-trois morceaux, il faut reconstituer les neufs Schtroumpfs. **La Récolte des châtaignes, La Construction du pont** sont deux puzzles en cent morceaux. **La Machine du temps** et **Feu de camp** sont deux puzzles en deux cents morceaux. Enfin **La Journée des Schtroumpfs** est un puzzle muni d'une horloge pour apprendre l'heure.

Créer ses propres Schtroumpfs grandeur nature est également possible grâce aux jeux **Mako moulages, Mako moulages tableau** et **Pasticine Schtroumpf.** Un autre jeu, **Flocolor,** permet de réaliser des portraits de Schtroumpfs tout doux grâce à de la





poudre de cinq couleurs différentes. Pour ceux ou celles qui préfèrent le piquage : **Les Schtroumpfs à coudre ;** ou les montages de bois : **Le Schtroumpf grimpeur** et **Le Schtroumpf gymnaste,** trois jeux de chez Ravensburger.

Pour les tout petits (3-5 ans) il existe toute une série de jeux animés et amusants chez Mattel Preschool.

Le Schtroumpf parlant est un petit personnage de vingt-cinq centimètres de haut et qui « schtroumpf » huit phrases. Il suffit de tirer sur la ficelle.

Le Téléphone Schtroumpf est un téléphone qui permet aux enfants d'écouter dix de leurs petits amis Schtroumpf.

Le Village des Schtroumpfs, La Maison des Schtroumpfs, Le Laboratoire de papa Schtroumpf sont trois ensembles indépendants avec sept personnages, équipés chacun d'un lecteur magique. Il suffit de mettre l'un des personnages sur le lecteur pour l'entendre « schtroumpfer » cinq phrases.

Enfin, pour les fanatiques de jeux vidéos, le jeu **Ça va schtroumpfer pour tous les petits Schtroumpfs** où, avec le valeureux petit Schtroumpf, il faut délivrer la Schtroumpfette retenue prisonnière dans le château de Gargamel. Le petit Schtroumpf avance, s'arrête, revient sur ses pas, se couche, bondit sur place... Pour arriver à son but il lui faut traverser des bois et des cavernes obscurs, éviter les attaques des corbeaux, des chauves-souris et des araignées. CBS Electronics.

LES SCHTROUMPFS

Produits	Age	Appréciation	Prix
Peluches Orli Jouet	Dès 6 mois	••••	40 à 350 F
Poupées de vinyle Orli Jouet	Dès 6 mois	••••	30 à 150 F
Jouets musicaux Orli Jouet	De 6 mois à 8 ans	••••	36 à 140 F
Jeux à cristaux liquides Orli Jouet	Dès 5 ans	••••	250 F
Mini Arcade Orli Jouet	Dès 5 ans	••••	600 F
Schtroumpfons les Schtroumpfs - Ravensburger	De 4 à 8 ans	••••	48 F
Les Schtroumpfs s'amusent - Ravensburger	Dès 6 ans	••••	—
Domino des Schtroumpfs - Ravensburger	Dès 4 ans	••••	35 F
La famille des Schtroumpfs - Ravensburger	Dès 3 ans	•••	45 F
La récolte des châtaignes. La construction du pont - Ravensburger	Dès 6 ans	•••	36 F
La machine du temps. Feu de camp - Ravensburger	Dès 6 ans	•••	37 F
Mako moulage - Mako	De 6 à 15 ans	•••	22 à 126 F
Mako tableau - Mako	De 6 à 11 ans	••••	75 F
Plasticine - Mako	Dès 3 ans	•••	23 à 66 F
Flocolor - Mako	De 6 à 13 ans	•••	67 F
Schtroumpf parlant - Mattel Preschool	De 3 à 5 ans	••••	70 F
Téléphone Schtroumpf - Mattel Preschool	De 3 à 5 ans	••••	140 F
Village Schtroumpf - Mattel Preschool	De 3 à 5 ans	••••	280 F
Maison Schtroumpf - Mattel Preschool	De 3 à 5 ans	••••	170 F
Labo de papa Schtroumpf - Mattel Preschool	De 3 à 5 ans	••••	170 F
Ça va schtroumpfer pour les petits Schtroumpfs - CBS Electronics	Dès 7 ans	••••	370 F

LES JEUX EDUCAT



FS ET MUSICAUX



Chez l'enfant, le jeu est l'activité majeure des premières années de la vie. L'enfant joue pour se faire plaisir, mais ce jeu lui permet aussi et surtout de stimuler sa croissance physique, sociale et intellectuelle : l'enfant apprend grâce au jeu.

Pour l'y aider, différents types de jouets, « outils du jeu », existent : jouets d'éveil et de l'affectivité, jouets de préhension, jouets sensori-moteurs... Ces jouets, et les jeux qu'ils entraînent, répondent à des critères ludiques et pédagogiques. Ils sont essentiellement éducatifs.

Nous nous attacherons à décrire ici les jouets et jeux éducatifs permettant d'approfondir les mécanismes de raisonnement et développant les connaissances intellectuelles. Ce sont, d'une part, les jeux d'initiation à la lecture et au calcul, de simples cubes représentant des lettres ou des chiffres, ainsi que divers jeux d'association lettres ou chiffres-images, lettres ou chiffres-mots. Ils permettent de prolonger à la maison le travail fait en classe. Ils s'adressent aux enfants dès trois ans.

Ce sont, d'autre part, les jeux d'observation et de découverte. Ceux-là font appel à la mémorisation tout en favorisant une ouverture sur le monde extérieur : lotos ou dominos sur la nature, sur le Code de la route, jeux de questions/réponses de culture générale, jeux de société ayant pour thème la découverte de la France ou du monde. Ils s'adressent aux enfants, mais également aux adultes.

LES JEUX EDUCATIFS

Il y a enfin, les jeux d'initiation aux activités artisanales et scientifiques qui permettent l'acquisition de connaissances, de techniques et de méthodes, tout en développant l'habileté manuelle. Ils s'adressent, en majorité, aux enfants à partir de dix ans.

Ces jeux sont conçus sous la houlette de spécialistes de l'enfance. Certains grands fabricants font tester les prototypes dans les écoles. Les jouets et jeux peuvent être modifiés et certains projets abandonnés. Une fois commercialisés, ils répondent tous à des normes de sécurité strictes.

L'éducateur électronique

Depuis quelques années, on assiste au développement d'un nouveau type de jeux éducatifs : les jeux faisant appel à l'électronique. Sous la forme d'ordinateurs de poche (mini-jeux) ou de jeux vidéo, ils s'adressent aux enfants — parfois dès quatre ans — auprès de qui ils rencontrent un vif succès. Un exemple : 80 000 petits Français se sont vus offrir la Dictée magique (Texas Instruments) lors de sa sortie en 1982. Ce mini-jeu, conçu pour améliorer l'orthographe et enrichir le vocabulaire, se compose d'un clavier réunissant toutes les lettres de l'alphabet et il est doté d'une voix synthétique. Son fonctionnement est extrêmement simple : la voix synthétique demande à l'enfant d'inscrire correctement sur le petit écran l'un des 142 mots répartis entre trois niveaux de difficulté, qu'il suffit de sélectionner au préalable. Chaque mot est choisi par le robot de manière aléatoire et l'appareil prononce une à une les lettres que l'enfant inscrit sur l'écran. « C'est inexact, essaie encore une fois », dit l'appareil si l'orthographe du mot n'est pas respectée. En cas de nouvelle réponse erronée, la dictée magique énonce la bonne orthographe en épelant le mot lettre par lettre.

Les jeux éducatifs préprogrammés pour ordinateurs sont, eux aussi, en plein développement. Dans ce domaine, un nouveau type de jeux dits de « simulation » — qui concerne plus particulièrement les adultes — a fait une percée fulgurante. Le principe ? Placer le joueur dans une situation réaliste où il devient le principal acteur tout en lui permettant d'acquérir un grand nombre de connaissances dans les domaines les plus variés. Un exemple : vous avez le contrôle d'une centrale nucléaire, lorsque de nombreux problèmes surviennent : panne du circuit de refroidissement, emballement du réacteur, etc. Il faut éviter à tout prix la fusion du réacteur. Un jeu qui, tout en stimulant les prises de décision, permet de découvrir les bases de la thermodynamique et du nucléaire.

Tous ces jeux, au fonctionnement simple, ne nécessitent pas de connaissances spécifiques en informatique.

Les jeux d'initiation à la lecture

Cubes ABC : des cubes en plastique, imprimés en sérigraphie avec des lettres, des chiffres et des images. Chaque image peut être écrite avec des lettres ou représentée par les chiffres. Dès 3 ans. Kiddicraft.



Le Tableau trois faces, Le Pupitre : deux jeux avec des faces magnétiques, des faces perforées et tableau noir pour dessiner et écrire avec des lettres ou des chiffres magnétiques, des craies ou des points de couleurs. Dès 3 ans. Playskool.

Même principe : **l'École, Fisher Price. La Maison à jouer, Kiddicraft.**

Le Tableau magique Walt Disney : un tableau pour apprendre chiffres et lettres et jouer avec les personnages de Walt Disney. Les éléments prédécoupés tiennent tout seuls sur la feuille de plastique qui se soulève et permet de glisser des planches pour jouer à 4 jeux différents : Alphabet et chiffres à identifier, Mots à former, Numération,



Paysage à décorer. Dès 4 ans. Initiation Nathan.

ABC : pour apprendre à former les mots à l'aide d'images et de lettres mobiles. Un jeu qui permet une approche visuelle et tactile. Dès 5 ans. Ravensburger.

Domino alphabet : pour jouer au domino avec les 26 lettres de l'alphabet telles qu'on les apprend à l'école. A la lettre A, on associe la carte représentant un arbre. Dès 5 ans, Ravensburger.

La Maison des mots : des cartes-lettres et des planches comportant des dessins différents. Il s'agit de composer les mots correspondant aux dessins. Une astuce : l'enfant peut se corriger seul grâce au système correcteur des cartes-lettres. Dès 5 ans. Nathan.

Mémo des mots : un jeu de paires auquel on peut jouer de différentes façons : en associant un objet à son complément (lampe-ampoule), en associant un objet à sa représentation écrite. Dès 5 ans, 2 à 6 joueurs. Nathan.

Imprimons lettres et chiffres : l'alphabet et les chiffres en timbres plastiques, qui sur des feuilles aux illustrations diverses, permettent de composer les mots les plus variés. Dès 5 ans. Atelier Nathan.

J'apprends l'alphabet, J'apprends les mots, Je compose des mots, Je forme des images mots : une série de jeux fondés sur les associations. Dès 5 ans. Nathan.

Apprenons à lire : un jeu fondé sur le système du loto, et qui permet de s'initier aux lettres, aux mots et à la relation objet-mot pour aboutir à la formation de phrases simples. De 5 à 10 ans. Ravensburger.

Deux jeux avec des lettres : dans le **Jeu des 2 mots,** il s'agit, à l'aide de cartes-syllabes et de cartes-mots, de retrouver le nom des objets figurant sur une illustration. Dans le **Jeu des syllabes,** il faut former des mots avec des syllabes. Dès 6 ans. Initiation Nathan.

L'École buissonnière : 4 jeux d'association différents : le Jeu de l'alphabet, Pigeon vole (jeu sur les animaux), Jeu de l'heure, Jeu de nombres. Dès 6 ans. 2 à 6 joueurs. Initiation Nathan.

Images et mots : un jeu électrique de questions-réponses dont les thèmes recoupent les activités et les occupations des enfants qui apprennent à lire et à écrire. Dès 6 ans. Initiation Nathan.

Premiers mots croisés : sur de nombreuses grilles des illustrations guident les enfants qui, s'ils ne trouvent pas, se reportent au livret. Dès 8 ans. Initiation Nathan.



Les jeux d'initiation au calcul

De un à neuf : à l'aide de cartes représentant des objets et des cartes-chiffres, il s'agit de mettre en relation des cartes représentant un ou plusieurs objets avec des cartes-chiffres. L'enfant peut contrôler seul la solution grâce à la découpe en forme de puzzle qui est différente pour chaque association. Dès 4 ans. Ravensburger.

Compter : un jeu d'association pour comprendre et apprendre la numération, les chiffres et les symboles, ainsi que les premières additions et soustractions. De 4 à 7 ans. Les jeux du coquelicot. Nathan.

Deux jeux avec des chiffres : **le Jeu de la marchande,** un jeu d'association cartes-chiffres, cartes-objets correspondants ; **le Jeu des toits,** un jeu d'additions et de soustractions élémentaires. Dès 7 ans. Nathan.

La Maison des chiffres : pour apprendre les additions, soustractions, multiplications et divisions, avec un système autocorrecteur. Dès 7 ans. Initiation Nathan.

Combien font : un loto de calcul qui permet d'apprendre les multiplicaitons simples. Dès 7 ans. Initiation Nathan.



ESSAI:
Louisiane un petit "Charente" pour la croisière

EXCLUSIF:
América's Cup Conner s'explique

NOEL:
50 cadeaux pour un marin

TOUS LES MOIS
LA VIE DE LA PLAISANCE

M2201-238-14 F DÉCEMBRE 1983 • N° 238 • 14 F. 6,50 FS. 113 FB • MENSUEL

Les jeux d'observation et de découverte

Bambino lotto, Lottino, Lotto animaux. Ravensburger. **Petits Lotos, Les 4 saisons, La Ferme.** Nathan : Des jeux de loto qui tout en développant le sens de l'observqtion, contribuent à la découverte de l'environnement. Dès 3 ans.

Chaque chose à sa place, Mes promenades : deux jeux d'association et de découvertes des différente professions ou des particularités des saisons. Dès 4 ans. Ravensburger.

Baby électrique en images : un jeu de questions-réponses sous formes d'images pour les petits qui ne savent pas encore lire. Les thèmes ont varié : la ville, la campagne, les métiers ou les animaux. Dès 4 ans. Nathan.

Domino code de la route : un jeu de domino pour apprendre les premières notions. Dès 5 ans. Nathan.

Memory code de la route : un jeu de mémoire où les joueurs doivent associer le panneau de signalisation seul et le panneau de signalisation dans son contexte routier. Il permet également la comparaison avec les signalisations des autres pays. Dès 5 ans. 2 à 10 joueurs. Ravensburger.

Feu rouge feu vert : un jeu de parcours au cours duquel les joueurs doivent appliquer les règles essentielles du code de la route et reconnaître les principaux panneaux de signalisation. Dès 7 ans. 2 à 4 joueurs. Premier jeu de société Nathan.

Premier jeu de questions-réponses : un jeu électrique, des questions sur les animaux, les insectes, les fleurs, le code de la route, la géographie... Dès 7 ans. Nathan.

Routes du monde : un jeu de société où il s'agit d'organiser les plus beaux voyages à l'aide de cartes représentant des sites célèbres du monde entier et les moyens de transports nécessaires. Chaque site est commenté. Dès 8 ans. 2 à 6 joueurs. Miro Meccano.

La France puzzle par régions et départements : chaque morceau comporte le nom du département, son numéro minéralogique, le nom du chef-lieu et une illustration caractéristique. Dès 8 ans. Nathan.

La France : un jeu électrique de questions-réponses et aussi une véritable petite encyclopédie : 1 008 questions sur la géographie, l'histoire, la littérature, la peinture, la sculpture... Dès 10 ans. Nathan.

Voyage en France, Voyage en Europe : 2 jeux de société permettant d'élargir ses connaissances géographiques, topographiques et politiques. Dès 10 ans et adultes. 2 à 6 joueurs. Ravensburger.

Routes de France : un jeu de société pour partir à la découverte de la France et découvrir les ressources artistiques, géographiques, historiques et gastronomiques de chaque région. Dès 10 ans et adultes. 2 à 6 joueurs. Nathan.

Les jeux d'initiation aux activités artisanales

Mako métal : à l'aide de feuilles d'aluminium, de dessins guides, de cadres et d'outils, une initiation aux techniques du repoussage du métal : estampage, martelage, façonnage et ciselure. De 8 à 15 ans. Mako Comano.

Atelier de tressage : avec du fil armé et du fil à tresser, que l'on apprend à fabriquer soi-même, mille possibilités de réaliser des objets de décoration, de la vannerie, etc. De 8 à 15 ans. Mako Comano.

Le Potier (Laffont), **Poterie 2000** (Ceji) : un tour électrique, de l'argile et divers instruments. Ébauchoirs, rouleaux, gouache, tout pour devenir un artisan potier. Dès 10 ans.

Le Pyrograveur (Laffont), **Pyrogravure 2000** (Ceji) : pour apprendre à décorer des objets en bois ou en cuir. Dès 10 ans.

Le Vitrail : une initiation à une très ancienne technique, qui allie le jeu des couleurs et de la lumière. Dès 10 ans. Laffont.

La Métalisation cuivre et nickel : une série de quatre coffrets, à difficulté progressive, qui permet aux enfants, à partir des objets les plus anodins (feuilles, coquillages ou cailloux), de réaliser des bijoux ou sculptures décoratifs. Dès 10 ans. Sous surveillance d'adultes. Laffont.





Les jeux d'initiation aux activités scientifiques

Plantes 2000 : un jeu pour découvrir la vie des plantes. Dans le coffret, cinq sachets de plantes et graines (rose de Jéricho, moutarde blanche, trèfle à quatre feuilles, soja, pleurote), quatre bacs, deux sachets de terreau, un sachet de copeau de bois, cinq tuteurs. Pour les patients, une série de blisters leur permet de se livrer à la culture de plantes exotiques (bananier nain, arbre à tulipes, colius), mais pour que ces arbres deviennent adultes, il faut attendre 18 mois à 3 mois. Dès 8 ans. Ceji.

Anatomie 2000 : un jeu permettant la découverte du corps humain par assemblage des éléments : os, muscules, organes, etc. Dès 10 ans. Ceji.

Le Microscope (Laffont), **Microscope étudiant 2000** (Ceji) : pour se lancer à la découverte de l'infiniment petit à l'aide d'un microscope et de préparations prêtes à l'observation. Dès 12 ans.

L'Astronomie : une lunette (type Kepler) permet l'observation de jour comme de nuit des planètes et galaxies de notre système solaire. Avec une carte du ciel mobile et une carte de la lune pour se repérer lors des observations nocturnes, un cadran solaire qui indique l'heure dans l'Europe entière et un cadran de projection solaire pour l'examen détaillé du soleil. Dès 12 ans. Laffont.

L'Électricité (Laffont), **Électricité 2000** (Ceji) : deux coffrets permettant l'un de réaliser de nombreuses expériences (commutation, magnétisme...), l'autre des montages (sonnette, interrupteur...). Dès 12 ans.

A la découverte de l'Électronique : une série de coffrets permettant de découvrir les lois fondamentales de l'électronique tout en réalisant de nombreuses expériences. Dès 12 ans. Laffont.

JEUX EDUCATIFS ELECTRONIQUES

Les mini-jeux ou ordinateurs de poche

Le Livre magique : un appareil doté d'une voix synthétique pour découvrir le monde environnant, les couleurs, les chiffres, etc. La voix synthétique guide l'enfant, le « livre magique fonctionne » grâce à des images interchangeables à placer sur la surface de contact de l'appareil. De 3 à 6 ans. Texas Instruments.

Maximus : un petit robot pour ceux qui ne savent encore ni lire ni écrire, fondé sur les associations (objet-complément). Propose quatre jeux différents. Dès 3 ans. Playskool.

Pascal : un petit robot et 32 fiches pour apprendre les couleurs, les formes, l'alphabet, les chiffres, etc. Le principe : placer l'une des fiches sur l'appareil. Cinq petits chapeaux sont dessinés, l'enfant a le choix entre plusieurs chiffres. Lequel est le bon ? Si la réponse est exacte, Pascal émet une lumière clignotante. De 3 à 7 ans. France Jouets.

Junior électronic : un jeu de questions-réponses sur l'univers familier, les couleurs, etc. Dès 4 ans. Ravensburger.

Électronic 1450 : un jeu de questions-réponses, plus de 1 450 questions dans les domaines les plus variés : science, technique, sports... Dès 6 ans. Ravensburger.

Mega 1000 : une encyclopédie électronique, 11 600 questions de culture générale, vocabulaire, littérature. Pour jouer seul ou à plusieurs. L'ordinateur donne la bonne réponse. Trois niveaux de difficultés. Dès 6 ans et adultes. Nathan.

Maths magiques : un appareil doté d'une voix synthétique et d'un clavier, mais ne possédant pas d'affichage afin de favoriser le calcul mental. Propose quatre jeux différents et trois niveaux de difficulté. Dès 6 ans. Texas Instruments.

La Dictée magique : doté d'une voix synthétique et d'un écran, cet appareil permet d'améliorer l'orthographe. Propose quatre jeux différents et trois niveaux de difficulté. Dès 8 ans. Texas Instruments.

Jeux de lettres électroniques : cinq livrets et plus de 350 jeux différents : rébus, charades, mots croisés, mots d'or, devinettes, etc. Le dictionnaire électronique apporte la solution lettre à lettre. Dès 8 ans et adultes. Berchet.

Mots croisés électroniques : de nombreuses grilles de mots croisés pour cruciverbistes débutants et confirmés. Dès 8 ans et adultes. Berchet.

Micromath : un petit appareil de poche avec écran pour jouer apprendre les nombres en s'amusant. Propose cinq jeux différents et trois niveaux de difficulté. Dès 8 ans et adultes. Berchet.

Logic 5 : un jeu de chiffres. La puissance de l'électronique contre votre esprit de logique. Dès 12 ans et adultes. Playskool.

Les programmes pour micro-ordinateurs

Mots en fleurs : un programme qui conduit l'enfant à jouer avec les successions de lettres ou de syllabes dans le mot, en évitant les pièges de l'inversion. Propose six jeux à la difficulté progressive. Une caractéristique : pour un grand nombre des jeux l'enfant utilise le crayon optique. Dans le jeu le **Tableau fleuri,** où de petites silhouettes présentent des panneaux bleus sur lesquels sont écrites des syllabes, l'enfant doit identifier le mot à reconstituer puis pointer directement sur l'écran avec le crayon, la première syllabe, puis la seconde... De 7 à 10 ans. Collection Des Signes au Langage, Vifi Nathan. Fonctionne sur ordinateur Thomson TO7.

La Chasse aux fautes : un programme d'apprentissage de l'orthographe et de la lecture. Le principe : détruire à l'aide d'un missile les mots contenant des fautes d'orthographe. De 8 à 12 ans. Atari/Éditions Hatier.

Le Pendu : un jeu pour enrichir son vocabulaire. L'ordinateur choisit un mot que le joueur doit retrouver. A chaque lettre fausse, l'ordinateur dessine une partie d'un corps humain. Dès 8 ans. Atari. Le Jeu du pendu existe aussi chez Texas Instruments.



Mes premiers mots croisés : pour affiner son orthographe et enrichir son vocabulaire. Soixante grilles à remplir, à l'aide de définitions de facilité graduée, et la méthode pour composer ses propres grilles. Dès 8 ans. Collection Français. Vifi Nathan. Fonctionne sur ordinateur Thomson TO7.

Noix de coco : un logiciel pourra apprendre à reconnaître les figures, les trier ou les associer selon leur forme, leur couleur ou leur taille. Utilisation du crayon optique. De 5 à 7 ans. Collection Des Signes au Langage, Vifi Nathan.

Devine devin, Le Petit pois sauteur, Le Labyrinthe des nombres, Suite au prochain numéro : des programmes d'initiation au système métrique où, à partir d'un certain nombre d'opérations, il s'agit de découvrir le dénominateur commun à chacune d'elle. De 5 à 10 ans. Atari/Éditions Hatier.



Série DLM : six logiciels d'éducation pour acquérir vitesse et exactitude dans le calcul mental. Au cours du jeu, l'enfant se trouve toujours confronté à des envahisseurs, des robots, des météorites... Pour se défendre, il doit donner la réponse exacte à l'opération posée. Dès 6 ans. Texas Instruments.

La Carotte malicieuse : un jeu qui permet d'aborder le domaine de la géométrie. Le principe : un lapin se trouve sur son territoire, représenté par une grille. Il ne sait pas où se trouve sa carotte, il faut l'aider et lui indiquer le chemin en lui donnant les bonnes instructions à l'aide du crayon optique, dans le premier exercice, et de commandes codées dans les autres. De 6 à 9 ans. Collection Mini Math, Vifi Nathan. Fonctionne sur ordinateur Thomson TO7.

L'Horloge : un jeu qui permet d'apprendre l'heure indiquée par une horloge et son énoncé apparaissant sur l'écran. De 6 à 9 ans. Collection Mini Math. Vifi Nathan. Fonctionne sur ordinateur Thomson TO7.

Compléments et **Multiples :** dans le jeu Compléments, il s'agit d'assortir deux cartes complémentaires dont la somme est égale à 50, 100 ou 1000. Dans Multiples, il faut reconnaître deux cartes multiples l'une de l'autre qui doivent être doubles, triples ou quadruples. Trois niveaux de difficulté. De 8 à 10 ans. Collection Mini Math. Vifi Nathan. Fonctionne sur ordinateur TO7.

Des logiciels performants

Dans la même collection : **Système métrique.** Le jeu consiste à assortir des cartes représentant la même grandeur, mais dans des unités de mesure différentes. **Carré magique** où, pour construire le carré, il faut mettre en œuvre les quatre opérations. Et **Encadrement,** un jeu de découverte d'un nombre tiré au hasard par des hypothèses de plus en plus approchées.

Jeu du royaume : vous êtes le maître d'un royaume, mais des catastrophes s'abattent sur vos sujets, vos ressources de nourriture ou vos récoltes. A vous de décider de la manière de diriger les fermes. Un jeu qui aide à développer les aptitudes mathématiques. Dès 10 ans et adultes. Atari.

Pays et capitales d'Europe, États et capitales des États-Unis : deux jeux destinés à enseigner la géographie. Sur une carte muette, l'ordinateur fait ressortir un État ou un pays qu'il faut identifier et dont il faut citer la capitale. Dès 10 ans et adultes. Atari.

Scram : le joueur a le contrôle d'une centrale nucléaire, malheureusement il se heurte à de nombreux problèmes : panne dans le circuit de refroidissement, emballement du réacteur, blocage des barres. Mais il faut à tout prix éviter la fusion du réacteur. Un jeu qui permet de découvrir le fonctionnement d'une centrale nucléaire et les bases de la thermodynamique. Adolescents et adultes. Atari.

Le Ministre de l'Énergie : vous avez les pleins pouvoirs pour développer ou diminuer les approvisionnements de ressources énergétiques et les taxes. Régulez les prix... tout en satisfaisant la population. Un apprentissage des rouages de l'économie. Dès 12 ans et adultes. Atari.

Jeux d'entreprise : un jeu de simulation qui met deux joueurs en position de concurrents sur un marché difficile. Ils vont avoir à évaluer respectivement le montant de leur budget publicitaire, les besoins de leur unité de production. Adolescents et adultes. Texas Instruments.

NOUVEAUTÉS 1983

ABC surprise : un clavier pour l'initiation aux lettres, aux mots, aux couleurs et aux chiffres. L'enfant appuie sur une touche, le volet se soulève, il peut ainsi constater l'association entre image et mot, couleur et nom, chiffre et quantité. De 3 à 6 ans. Kiddicraft.

Snoopy horloge : une grande horloge et des cubes-heures de formes différentes à encastrer. Dès 3 ans. Orly Jouet.

La Pendule te dit : un jouet pour apprendre à lire l'heure en s'amusant. Facile à utiliser. Il suffit de placer l'aiguille sur l'un des 12 chiffres et de tirer sur l'anneau. L'enfant entend l'heure et la voit s'inscrire sur le cadran. Dès 3 ans. Mattel Preschool.

Le Panda pendule : pour une initiation aux heures et aux minutes. Lorsque l'enfant déplace les aiguilles, la grande aiguille fait pivoter les chiffres boules pour qu'ils affichent les minutes. De 4 à 7 ans. Kiddicraft.

Deux jeux d'heure : deux jeux d'association, l'un pour découvrir les 24 heures de la journée d'un enfant, l'autre pour apprendre à indiquer les heures sur un cadran d'horloge. Système autocorrecteur. Dès 6 ans. Initiation Nathan.

Je découvre l'année : un puzzle pour se familiariser avec les heures, les jours et les mois, le tout entouré des quatre saisons. Il faut placer dans le bon ordre chronologique chacun des éléments et apprendre au fil des jours à les reconnaître. Dès 4 ans. Ravensburger.

Animaux et leurs petits : deux jeux. Les quatre planches sont illustrées, au recto, de scènes avec dix mamans animaux à compléter avec les bébés correspondants ; au verso, dix silhouettes à compléter. Dès 4 ans. Nathan.

Deux jeux d'associations d'idées : dans **Avec qui, avec quoi,** il s'agit d'associer un objet à un personnage, dans **A chacun son métier,** il faut associer un objet au métier qu'il représente. Dès 6 ans. Nathan.

Autour du monde : un jeu de société permettant de découvrir la géographie du monde, des pays, d'apprendre le nom des capitales... Dès 10 ans et adultes. Ravensburger.

Quid electric : un jeu de questions-réponses sur l'astronautique, la botanique, la mythologie, les arts, sports... Adolescents et adultes. Nathan.

LES JEUX MUSICAUX

Mobiles musicaux, boîtes à musique, jouets musicaux animés... de nombreux jouets sont conçus pour éveiller l'enfant aux sons dès les premiers mois de sa vie.

Vers deux ans, les tambours, saxophones, xylophones et petits pianos vont permettre à l'enfant de découvrir différents instruments de musique et les sons qu'ils produisent : une sonorité toujours différente fait écho à un geste ou un souffle. Premiers jouets et jeux musicaux, ils sont, en général, d'une tonalité parfaite. A partir de certains de ces instruments, l'enfant va également pouvoir apprendre à



jouer tout seul des chansons enfantines grâce à des partitions où les couleurs des notes correspondent à celles des touches de l'instrument.

A côté de ces jouets musicaux « classiques », les jouets musicaux faisant appel à l'électronique sont apparus depuis quelques années sur le marché. Les mini-jeux ou ordinateurs de poche peuvent être utilisés par des enfants de 4 ans. Par des jeux simples (l'enfant apprend, par exemple, à jouer des chansons en utilisant des couleurs, des nombres et des symboles) ils favorisent l'éveil à la musique tout en permettant d'exercer la mémoire musicale. Les instruments de musique faisant appel à l'électronique (tels les claviers ou les orgues) qui s'adressent aux enfants et aux adultes permettent d'assimiler en se distrayant les principes de base de la musique.

Certains d'entre eux proposent des jeux : dans Trouver la note, l'un des cinq jeux de l'Handy Sound 500, la désignation des notes apparaît à l'affichage du petit écran situé sur l'appareil. Le joueur doit retrouver sur le clavier la note correspondante. Aux niveaux intermédiaire et confirmé, le rythme s'accélère. Les notes désignées à l'affichage se succèdent plus rapidement. Le joueur doit jouer plus vite. D'autres instruments (non pourvus de jeux, mais grâce à la diversité de leurs fonctions : reproduction sonore de nombreuses voix musicales, rythmes, mémoires...) permettent de devenir un véritable chef d'orchestre !

Enfin, les logiciels par l'écriture sonore et la visualisation des notes sur l'écran, permettent d'apprendre, mais aussi de composer de la musique grâce à l'ordinateur.

Les jouets musicaux du 1er âge

Manège animaux : un mobile musical, des figurines coloriées qui éveillent les premières sensations auditives et visuelles de bébé. Dès 2 mois. Exico. Il existe chez ce fabriquant une grande variété de jouets musicaux animés à tirette ou à remontoir.

Mobile musical : il endort bébé au son d'une berceuse de Brahms. Dès 2 mois. Fisher Price.

Lapin coucou : un lapin musical qui bouge les oreilles et se cache les yeux en musique lorsque l'enfant tire sur le cordon. De 2 mois à 3 ans. Kiddicraft.

Le manège musical : un manège, des figurines qui s'animent et deux fonctions musicales. Dès 1 an. Berchet.

Sapin à musique : un sapin qui est en réalité un xylophone. Dès 1 an. Smoby.

Boîtes à musique : il existe une gamme importante de boîtes à musique munies d'un mécanisme à clef animant le sujet. Pour les enfants de 1 à 5 ans chez Ceji.

Manège à disques, La Grande roue : deux jouets animés, des petits personnages qui se balancent au son d'une douce mélodie. De 2 à 6 ans. Fisher Price.



Le Xyloroule : quand on le tire, il joue tout seul. Il est facile d'apprendre à jouer soi-même avec le marteau et la partition, car la couleur des notes correspond à celles des touches en acier. De 2 à 6 ans. Fisher Price.

Fanfare : 5 instruments en un : tambour, cymbales, harmonica... De 3 à 7 ans. Fisher Price.

Xylophone et **Piano traînable, Pianos de table :** toute une gamme de jouets avec des méthodes musicales adaptées. Dès 2 ans. Faiplast.

Les mini-jeux et ordinateurs de poche musicaux

Melody phone : il joue quatorze airs musicaux célèbres préenregistrés, par une simple pression du doigt sur une touche quelconque du clavier. Dès 1 an. France Jouets.

Major Morgan : un tout petit instrument de musique électronique sur lequel l'enfant apprend à jouer dix chansons enfantines en utilisant des couleurs, des nombres et des symboles, puis il compose ses propres mélodies. De 3 à 9 ans. Playskool.

Petit Mozart : à l'aide d'un écran sensitif et des partitions que l'on y applique, on peut jouer directement et sans apprentissage quarante-sept airs de musique différents : des chansons enfantines et des mélodies (« La truite » de Schubert, « Le beau Danube bleu »...). Le principe est simple : il suffit de suivre du doigt la ligne musicale et d'appuyer sur tous les signes. La difficulté est progressive : dans certaines partitions les signes sont remplacés par les notes. Un jeu qui permet aussi une véritable initiation au solfège. Dès 4 ans. France Jouets.

Symphonie : un téléphone électronique musical. On appuie avec le doigt



sur les touches du clavier identique à celles d'un livret musical joint. Il permet de jouer des airs célèbres. De 5 à 10 ans. France Jouets.

Simon : un mini jeu où il s'agit de reproduire un air sur des touches de couleur. Quatre niveaux de difficulté. Dès 7 ans et adultes. Milton Bradley.

Master Merlin : parmi les neuf jeux proposés, la « gamme musicale » permet de tester son imagination, sa mémoire et sa logique. Dès 7 ans. Miro Meccano.

Micromusic : pour jouer à apprendre la musique et le rythme. Six jeux différents. Dès 7 ans. Berchet.



Les claviers et orgues électroniques

Handy Sound 501 : un clavier portatif à vingt-cinq touches avec un affichage à cristaux liquides indiquant le numéro du jeu, les notes de musique et le score du jeu. Propose trois jeux différents : Le Clavier dit, Le Poker musical et L'Envahisseur musical. Permet la reproduction sonore de trois instruments : orgue, violon, clarinette. Dès 6 ans et adultes. Yamaha.

Handy Sound 500 : un clavier portatif à vingt-cinq touches avec un affichage à cristaux liquides indiquant la fonction, le degré, le score, la réponse et le nom de la note. Propose cinq jeux musicaux : Trouvez la note, Reproduisez la note, La Dictée musicale, Trouvez l'accord et Tennis musical. Permet la reproduction de cinq instruments : orgue, violon, clarinette, piano et clavecin. Dès 7 ans et adultes. Yahama.



Clavier MM 200 : un clavier d'initiation au solfège, au rythme, à la musique. Vingt-cinq notes et sept jeux différents. Affichage à cristaux liquides. Dès 7 ans. Berchet.

Memo Play : un clavier à vingt-cinq touches. Véritable système éducatif, corrige les fausses notes grâce à son ordinateur à mémoire électronique. Il permet d'écouter douze chansons programmées, ainsi que d'enregistrer et d'écouter à nouveau le morceau joué. Dès 7 ans. Bontempi.

Portasound PC 100 : un clavier portatif à quarante-quatre touches, doté du système Playcards. Sur l'insertion d'une carte magnétique, le clavier joue l'intégralité du morceau, puis les lampes de mélodies, situées audessus des touches, s'allument pour aider à jouer les notes requises. Douze Playcards : airs classiques, succès populaires, chansons courantes... Possède dix voix instrumentales, dix rythmes et un système basses-accords automatiques. Adolescents et adultes. Yamaha.

Portasound PS 300/PS 400 : deux orgues électroniques à trente-sept ou à quarante-quatre touches, reproduction sonore de huit ou dix instruments, batterie incorporée, multiples fonctions. Duo permet d'agrémenter chaque note de la mélodie d'une note d'harmonie ; Mémoire-séquence d'accords pour programmer à l'avance l'accompagnement des accords et du rythme ; contrôle de la hauteur tonale. Adolescents et adultes. Yamaha.

Orgue HP 544.20 : un orgue électronique à quarante-neuf touches, utilisable en solo ou divisé en deux parties solo, dix voix instrumentales, seize rythmes, computer rythme (rythmes programmables à deux mémoires), mémoire d'accords, auto chord, single finger chord (accord à un doigt), single finger orchestra (permet de superposer les accords joués aux notes jouées en solo). Adolescents et adultes. Bontempi.

Les programmes musicaux pour micro-ordinateurs

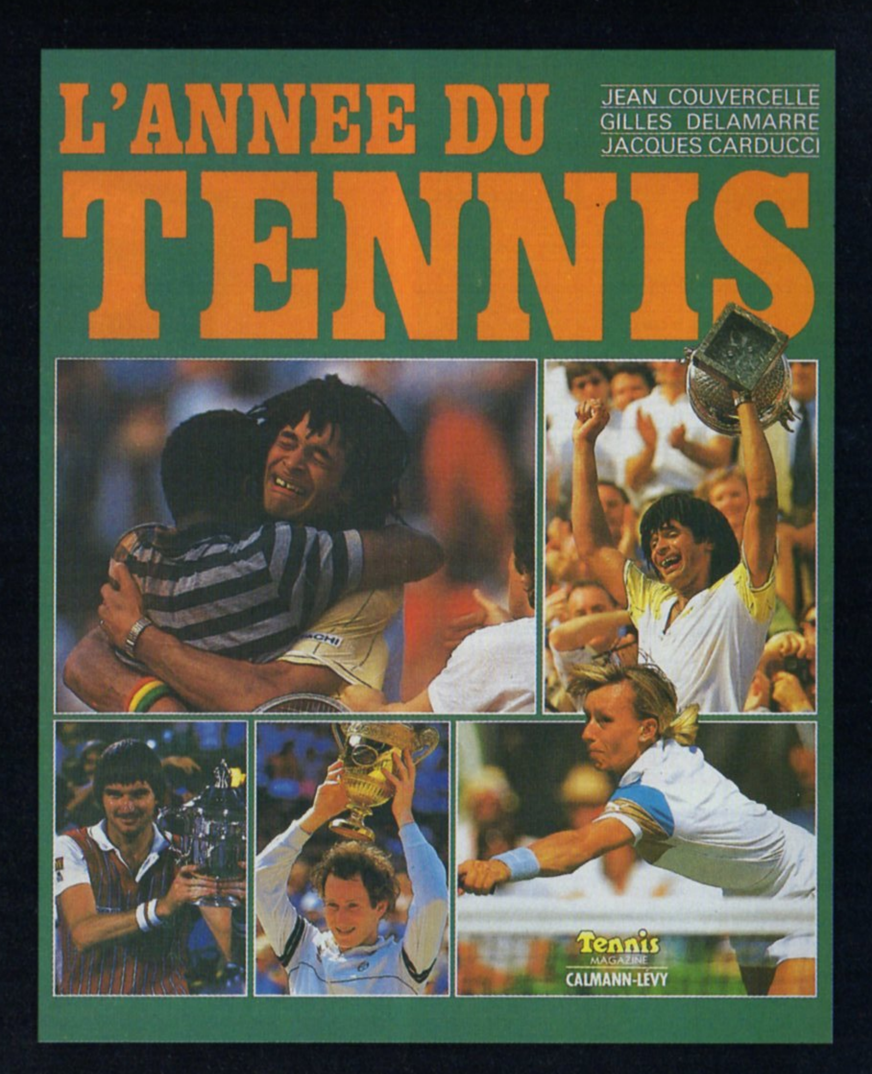
Music maker : un logiciel d'éducation musicale pour apprendre à composer la musique grâce à l'ordinateur. Deux méthodes sont proposées : en mode traditionnel, mise en place des notes sur la portée, une mesure à la fois. En graphisme sonore, création de la musique en dessinant des lignes représentant des tonalités musicales. Adolescents et adultes. Texas Instruments.

Music composer : un logiciel qui permet, sans connaître la musique, de composer ses propres mélodies et de transformer l'ordinateur en instruments de musique. Adolescents et adultes. Atari.

Melodia : un jeu de création musicale. La partition apparaît sur l'écran, vous composez ou recopiez un morceau de musique, vous changez une mesure si elle vous déplaît, vous rythmez comme vous le souhaitez. Fonctionne avec le crayon optique. Dès 8 ans. Vifi Nathan. Pour l'ordinateur Thomson T07.



UN SUPERBE CADEAU POUR LES FETES !



BON DE COMMANDE

Ci-joint un chèque de 160 F à l'ordre de Tennis Magazine.
Je vous prie de faire parvenir "L'année du Tennis" à l'adresse ci-dessous

Nom .... Prénom ....

Adresse ....

....

Voulez-vous une dédicace oui ☐ non ☐

Tennis Magazine, 5, rue du Commandant Pilot
92522 Neuilly Cedex

OFFRE SPÉCIALE

réservée
aux lecteurs de Tennis Magazine

L'ANNÉE DU TENNIS

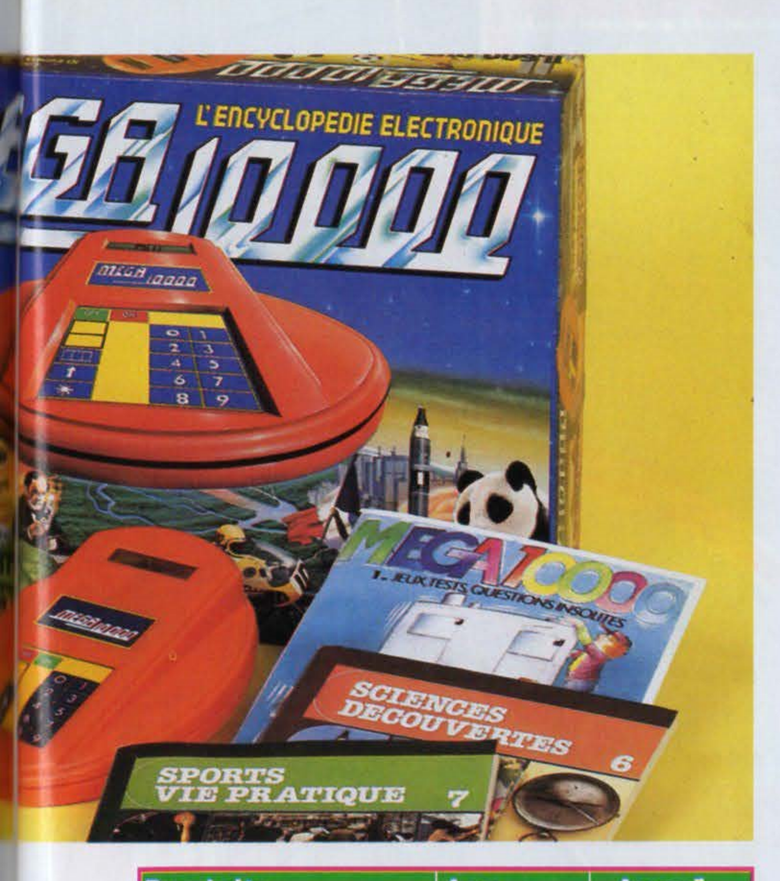
dédicacée + un bob
aux couleurs
de Tennis Magazine

Jeux éducatifs

Produits	Age	Appréciation
Cubes ABC. KIDDICRAFT	Dès 3 ans	•••
Tableau 2 faces. Le pupitre. PLAYSKOOL	Dès 3 ans	•••
Tableau magique Walt Disney. INITIATION NATHAN	Dès 4 ans	••••
Abc. RAVENSBURGER.	Dès 5 ans	••••
Domino alphabet. RAVENSBURGER.	Dès 5 ans	•••
Maison des mots. NATHAN.	Dès 5 ans	•••
Memo des mots. NATHAN.	Dès 5 ans	•••
Imprimons lettres et chiffres. ATELIER NATHAN	Dès 5 ans	•••
J'apprends l'alphabet. NATHAN.	Dès 5 ans	•••
Apprenons à lire. RAVENSBURGER.	De 5 à 10 ans	•••
Deux jeux avec des lettres. INITIATION NATHAN.	Dès 6 ans	•••
L'école buissonnière. INITIATION NATHAN.	Dès 6 ans	•••
Images et mots. INITIATION NATHAN.	Dès 6 ans	•••
Premiers mots croisés. INITIATION NATHAN.	Dès 8 ans	••••
De un à neuf. RAVENSBURGER.	Dès 4 ans	•••
Compter. NATHAN.	De 4 à 7 ans	••••
Deux jeux avec des chiffres. NATHAN.	Dès 7 ans	•••
La maison des chiffres. INITIATION NATHAN.	Dès 7 ans	•••
Combien font ? INITIATION NATHAN	Dès 7 ans	••••
Abc surprise. KIDDICRAFT.	Dès 3 ans	Nouveauté 1983 ••••
Snoopy horloge. ORLI JOUETS.	Dès 3 ans	Nouveauté 1983 •••
La pendule te dit. MATTEL PRESCHOOL.	Dès 3 ans	Nouveauté 1983 ••••
Panda pendule. KIDDICRAFT.	De 4 à 7 ans	Nouveauté 1983 •••
Deux jeux d'heure. INITIATION NATHAN.	Dès 6 ans	Nouveauté 1983 ••••
Bambino lotto. Lottino. Loto animaux RAVENSBURGER	Dès 3 ans	•••
Petits lotos. Les 4 saisons. La ferme. NATHAN.	Dès 3 ans	•••
Chaque chose à sa place. Mes promenades. RAVENSBURGER.	Dès 4 ans	•••
Baby électrique en images. NATHAN	Dès 4 ans	••••
Domino code de la route. NATHAN.	Dès 5 ans	•••
Memory code de la route. RAVENSBURGER.	Dès 5 ans	•••
Feu rouge, feu vert. NATHAN.	Dès 7 ans	••••
Premier jeu de questions réponses. NATHAN.	Dès 7 ans	••••
Routes du monde. MIRO MECCANO.	Dès 8 ans	•••
La France puzzle par régions et départements. NATHAN.	Dès 8 ans	••
La France. NATHAN.	Dès 10 ans	••••
Voyages en France. Voyages en Europe. RAVENSBURGER.	Dès 10 ans et adultes	••••
Routes de France. NATHAN.	Dès 10 ans et adultes	••••



Produits	Age	Appréciation
Je découvre l'année. RAVENSBURGER.	Dès 4 ans	Nouveauté 1983 •••
Animaux et leurs petits. NATHAN.	Dès 4 ans	Nouveauté 1983 •••
Deux jeux d'associations d'idées. NATHAN.	Dès 6 ans	Nouveauté 1983 •••
Autour du monde. RAVENSBURGER.	Dès 10 ans et adultes	Nouveauté 1983 •••
Quid electric. NATHAN.	Adolescents et adultes	Nouveauté 1983 •••
Mako métal. MAKO COMANO.	De 8 à 15 ans	•••
Atelier de tressage. MAKO COMANO.	De 8 à 15 ans	•••
Le potier. LAFFONT.	Dès 10 ans	••••
Poterie 2000. CEJI.	Dès 10 ans	•••
Le pyrograveur. LAFFONT.	Dès 10 ans	•••
Pyrogravure 2000. CEJI.	Dès 10 ans	•••
Le vitrail. LAFFONT	Dès 10 ans	•••
La métallisation cuivre et nickel. LAFFONT	Dès 10 ans sous surveillance d'adultes.	•••
Plantes 2000. CEJI.	Dès 8 ans	••••
Anatomie 2000. CEJI.	Dès 10 ans	•••
Le microscope. LAFFONT.	Dès 12 ans	•••
Microscope étudiant 2000. CEJI.	Dès 12 ans	•••
L'astronomie. LAFFONT.	Dès 12 ans	•••••
L'électricité. LAFFONT.	Dès 12 ans	•••
Électricité 2000. CEJI.	Dès 12 ans	•••
La découverte de l'électronique. LAFFONT.	Dès 12 ans	•••
Le livre magique. TEXAS INSTRUMENTS.	De 3 à 6 ans	•••
Maximus. PLAYSKOOL.	Dès 3 ans	•••
Junior electronic. RAVENSBURGER.	Dès 4 ans	•••
Electronic 1450. RAVENSBURGER.	Dès 6 ans	•••



Produits	Age	Appréciation
Pascal. France Jouets	De 3 à 7 ans	•••
Mega 10 000. NATHAN.	Dès 6 ans et adultes	•••
Maths magiques. TEXAS INSTRUMENTS.	Dès 6 ans	••••
La dictée magique. TEXAS INSTRUMENTS.	Dès 8 ans	••••
Le dictionnaire électronique : jeux de lettres, mots croisés. BERCHET.	Dès 8 ans et adultes	••••
Micromath. BERCHET.	Dès 8 ans et adultes	••••
Logic 5. PLAYSKOOL.	Dès 12 ans et adultes	•••
Mots en fleurs. VIFI NATHAN.	De 7 à 10 ans	••••
La chasse aux fautes. ATARI/HATIER.	De 8 à 12 ans	••••
Le pendu. ATARI.	Dès 8 ans	•••
Mes premiers mots croisés. VIFI NATHAN.	Dès 8 ans	••••
Noix de coco. VIFI NATHAN.	De 5 à 7 ans	•••
Devine devin. ATARI/HATIER.	De 5 à 10 ans	•••
Série DLM. TEXAS INSTRUMENTS.	Dès 6 ans	••••
La carotte malicieuse. VIFI NATHAN.	De 6 à 9 ans	•••
L'horloge. VIFI NATHAN.	De 6 à 9 ans	•••
Compléments et multiples. VIFI NATHAN.	De 8 à 10 ans	•••
Système métrique. VIFI NATHAN	De 6 à 9 ans	•••
Carré magique. VIFI NATHAN	De 6 à 9 ans	•••
Encadrement. VIFI NATHAN.	De 6 à 9 ans	•••
Scram. ATARI	Adolescents et adultes	••••
Le ministre de l'Énergie. ATARI	Dès 12 ans et adultes	••••
Jeu du royaume. ATARI.	Dès 10 ans et adultes	••••
Pays et capitales d'Europe. Pays et capitales des États-Unis. ATARI.	Dès 10 ans et adultes	••••
Jeux d'entreprise. TEXAS INSTRUMENTS.	Adolescents et adultes	••••

Jeux musicaux

Produits	Age	Appréciation
Jouets musicaux à tirette, à remontoir, xylophones, boîtes à musique. EXICO	Dès 2 mois	••••
Mobile musical. FISHER PRICE.	Dès 2 mois	••••
Lapin Coucou. KIDDICRAFT.	De 2 mois à 3 ans	•••
Manège musical. BERCHET.	Dès 1 an	•••
Sapin à musique. SMOBY.	Dès 1 an	•••
Boîtes à musique. CEJI.	De 1 à 5 ans	•••
Manège à disques. La grande roue. FISHER PRICE.	De 2 à 6 ans	•••
Xyloroule. FISHER PRICE.	De 2 à 6 ans	••••
Fanfare. FISHER PRICE.	De 3 à 7 ans	•••
Xylophone, piano traînable, pianos de table. FAIPLAST.	Dès 2 ans	••••
Melody phone. FRANCE JOUETS	Dès 1 an	••••
Major Morgan. PLAYSKOOL.	De 3 à 9 ans	••••
Petit Mozart. FRANCE JOUETS.	Dès 4 ans	••••
Symphonie. FRANCE JOUETS.	De 5 à 10 ans	•••
Simon. MILTON BRADLEY	Dès 7 ans et adultes	••••
Master Merlin. MIRO MECCANO.	Dès 7 ans	••••
Micromusic. BERCHET.	Dès 7 ans	••••
Handy sound 501. YAMAHA.	Dès 6 ans et adultes	••••
Handy sound 500. YAMAHA.	Dès 7 ans et adultes	••••
Clavier MM 200. BERCHET.	Dès 7 ans	••••
Memo play. BONTEMPI.	Dès 7 ans	••••
Portasound PC 100. YAMAHA.	Adolescents et adultes	•••••
Portasound PS 300/PS400. YAMAHA.	Adolescents et adultes	••••
Maker. TEXAS INSTRUMENTS.	Adolescents et adultes	••••
Music composer. ATARI.	Adolescents et adultes	••••
Melodia. VIFI NATHAN.	Dès 8 ans	••••




MIJID
MARCHE INTERNA

Pleins feux sur le futur

Tous les jeux du futur en avant-première

Du **Consumer Electronic Show** de Chicago au **MIJID** de Cannes en passant par le **Sicob** de Paris, nous avons traqué pour vous toutes les nouveautés. Jeux électroniques et vidéo, micro-ordinateurs et puces de la Silicon Valley tout a été passé au crible.

Vectrex

Vectrex persiste et signe.

Sur la console on pourra bientôt adapter un clavier-micro de 66 touches ayant une mémoire vive de 16 Ko qui peut être augmentée à 64 Ko avec adjonction d'un module. Des logiciels éducatifs sont prévus, dont **The Sound Studio, Sketch Animate** et **Basic Science.**

Le crayon optique permet d'intervenir sur l'écran de la console et de dessiner des tas de choses. Mais, ce qui est beaucoup plus spectaculaire, est la possibilité d'animer ces dessins et de recréer son monde enchanté soi-même... et la faculté d'apprendre la musique et la géographie grâce à des logiciels spécifiques.

Quant aux lunettes stéréoscopiques qui permettent de voir un jeu en trois dimensions, on ne sait pas encore si elles seront commercialisées en France. Elles ont fait sensation cependant au **CES** de Chicago et au **MIJID** de Cannes.

5 nouvelles cassettes sont déjà annoncées pour 1984 : **Grand Prix, Dark Tower** que nous avons testé frénétiquement. C'est un vrai jeu d'aventure, passionnant mais pourtant simple et à la portée de tous, ce qui n'est pas toujours le cas de ce type de jeu), **Star-Castle, Polar-Rescue** et **Base-Ball.**







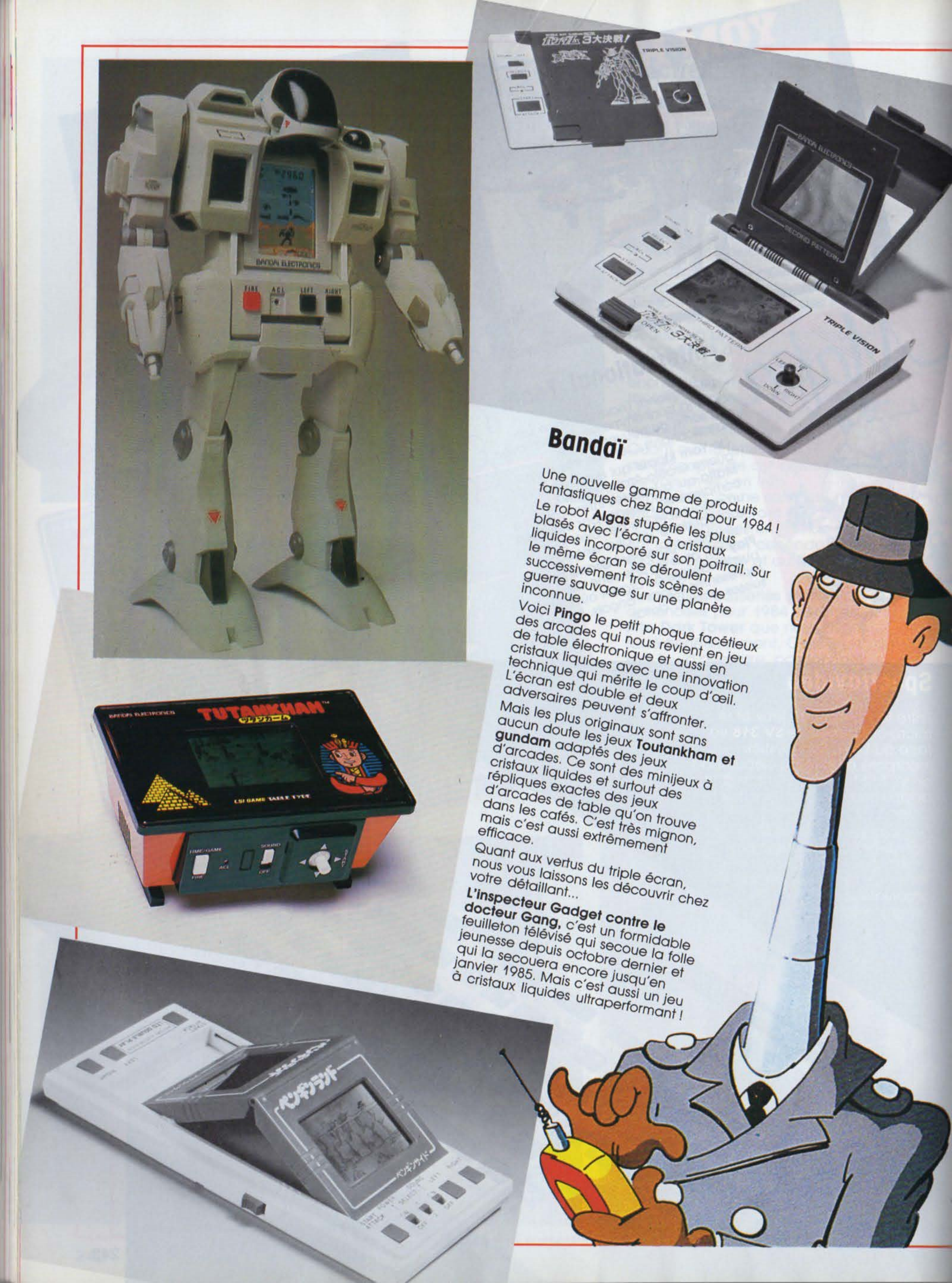
International Team

International Team continue son grand bonhomme de chemin avec la sortie de nouveaux jeux passionnants... et très très beaux. De **Yom kippur** qui reconstitue la guerre Israëlo-Arabe de 1973, à **Mafia** qui avoue ses intentions sans complexe en passant par **Magikon**, un redoutable jeu de rôles, il y a de quoi satisfaire les plus exigeants. A signaler également **Grand prix** et **Play off**, ainsi qu'une série de puzzles dédiés à l'argent où sont représentés francs français, francs suisses et dieu dollar.

Spectravidéo

Entre la console de jeux et le micro-ordinateur, le **SV 318** va faire du bruit. Son joystick incorporé étonne au début mais on s'y fait très bien. Grâce à un adaptateur il reçoit les cassettes Coleco.

De nombreuses extensions lui donneront une allure micro-informatique plus prononcée sans qu'il renie en rien son ambivalence jeu-programmation.



Bandaï

Une nouvelle gamme de produits fantastiques chez Bandaï pour 1984 !

Le robot **Algas** stupéfie les plus blasés avec l'écran à cristaux liquides incorporé sur son poitrail. Sur le même écran se déroulent successivement trois scènes de guerre sauvage sur une planète inconnue.

Voici **Pingo** le petit phoque facétieux des arcades qui nous revient en jeu de table électronique et aussi en cristaux liquides avec une innovation technique qui mérite le coup d'œil. L'écran est double et deux adversaires peuvent s'affronter.

Mais les plus originaux sont sans aucun doute les jeux **Toutankham et gundam** adaptés des jeux d'arcades. Ce sont des minijeux à cristaux liquides et surtout des répliques exactes des jeux d'arcades de table qu'on trouve dans les cafés. C'est très mignon, mais c'est aussi extrêmement efficace.

Quant aux vertus du triple écran, nous vous laissons les découvrir chez votre détaillant...

L'inspecteur Gadget contre le docteur Gang, c'est un formidable feuilleton télévisé qui secoue la folle jeunesse depuis octobre dernier et qui la secouera encore jusqu'en janvier 1985. Mais c'est aussi un jeu à cristaux liquides ultraperformant !

Casio

Encore une calculette. Mais celle-ci présente des caractéristiques étonnantes pour son prix (1 800 Frs environ pour la version de base 4 Ko Ram). Son écran entièrement redéfinissable est idéal pour les jeux.

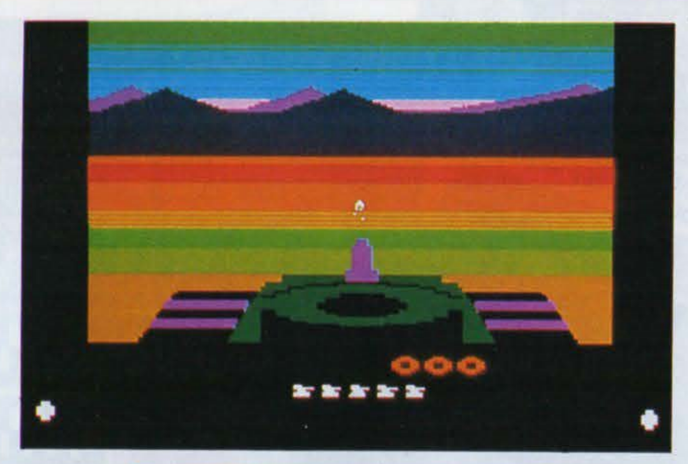


Édiciel

Édiciel se lance à corps perdu dans la bataille des programmes de jeux. Pour l'instant réservés aux Apple II et Apple IIe, la gamme ne tardera pas à gagner les autres machines.

Dans **Trijeu,** on se fait des frayeurs stratégiques et dans **Najaï** on doit reconstituer un mot en rattrapant les lettres dispersées sur l'écran.

Avec **Galaxie,** vous partez à la recherche de 9 diamants dispersés dans les 16 hyperniveaux de la galaxie L et dans **Iago** vous vous initiez à l'Othello-Reversi, le terrible jeu de tactique. Pour les plus sérieux, il y a même une série de jeux éducatifs.



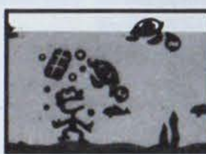
Atari

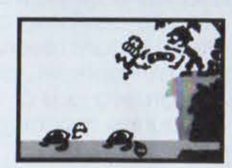
Atari entreprend un come-back qui va faire du bruit. Si on peut être déçu par la décision de ne pas sortir en France la console 5 200 beaucoup plus puissante que le VCS, on a de quoi se réjouir en voyant les nouvelles cassettes.

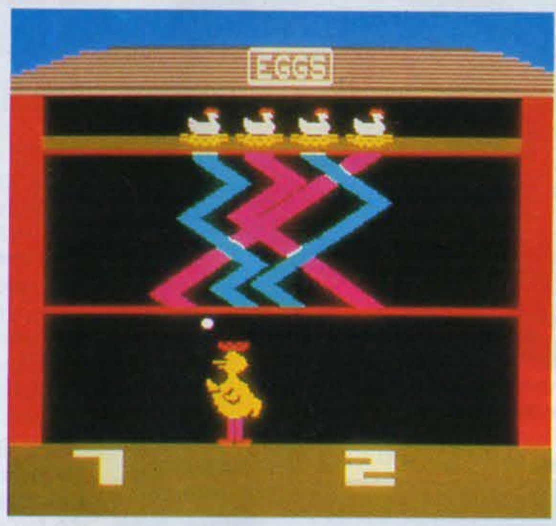
Dans **Jungle hunt,** il faut aider Safari Man à retrouver sa belle et dans **Kangaroo,** une maman à ressort doit traverser un décor semé d'embûches pour retrouver son bébé.

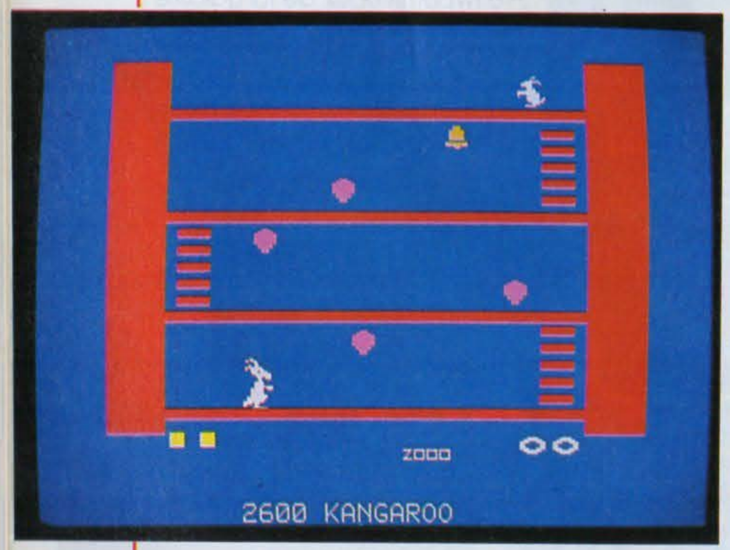
Avec **Moon patrol, Battle zone, Dig dug** et **Pole position**, les amateurs de jeux d'arcades seront servis. Si le graphisme n'est pas comparable aux jeux de café, il est en tout cas beaucoup plus précis que celui des premières cassettes de la marque.

Les Muppets frappent très fort chez Atari avec trois cassettes : **Cookie monster munch, Alpha beam** et **Big-bird's-egg catch.** Ces cassettes sont destinées aux plus petits, jusqu'ici trop oubliés dans un univers peuplé de monstres de l'espace. Quant à **L'Apprenti sorcier** c'est dans le monde fabuleux de Walt Disney qu'il nous entraîne.











Atari

Après les consoles de jeux vidéo, Atari se lance à fond dans la micro-informatique et proposera dans les prochains mois en plus des Atari 400/800 un nouvel appareil.

Atari annonce pour le premier trimestre de l'année 1984, la venue du **600 XL** qui remplacera les modèles **400** et **800.** Pour 2 500 francs, ce micro dispose de qualités graphiques remarquables dont une palette de couleurs très complète (256). Une large gamme de logiciels éducatifs l'accompagneront, en plus des jeux d'arcade. Une machine idéale pour jouer et découvrir la programmation dans ses moindres détails. Son clavier d'une seule couleur possède une touche d'assistance à utiliser lors de la conception d'un programme. La compatibilité de la ludothèque des modèles précédents lui donne accès à un grand nombre de jeux, plus de mille.





Atari

Dans la bataille des programmes, Atari entend bien prendre une place de choix. Après les jeux de détente, voici les jeux éducatifs ou même les programmes uniquement éducatifs. Toute une ligne de produits **Atari-Hatier, Atari-Miliken, Atari-Vifi Nathan, Atari Agam, Atarilab** et **Atari Logo** est annoncée pour les mois à venir.

Pour les lecteurs de **Tout sur les nouveaux jeux,** nous sommes allés voir ce qu'Atari préparait. Nous n'avons pas été déçus. En plus des **Atari 600 XL** et **800 XL,** voici les **Atari 1400 XL** et **1450 XLD.**

Et aussi une nouvelle gamme de joysticks et une **Touch tablet** redoutable.

A tous les amateurs de sensations fortes on conseillera **Pole position** sur Atari 600 XL. Frayeurs garanties !

ITMC

Après les jeux de table (Table top) et les mini-jeux à cristaux liquides à un ou plusieurs écrans, ITMC propose deux consoles de jeux vidéo situées dans le milieu et bas de gamme.

Ce sont le Vidéo ordinateur ITMC MPT 05 et le SD 290. L'ITMC MPT 05 sort avec 24 cassettes d'ores et déjà disponibles. Elles ont un graphisme très simple et conviennent pour les plus jeunes. On retrouve tous les classiques des jeux vidéo (Échecs, Pac-Man — il s'appelle Monstres et gloutons —, Cow-boy, Bowling, etc). La console est livrée avec deux joysticks et une cassette de jeux ainsi que l'adaptateur.

Le SD 290 est encore plus simple. C'est une mini-console livrée avec un seul boîtier de commande qui comprend à la fois un joystick et une molette. Là aussi les jeux les plus populaires figurent dans la cassettothèque, avec un graphisme élémentaire qui devrait convenir aux très jeunes enfants.

Sharp

Le **MZ 700** de Sharp est le digne successeur du **MZ 80A** dont il reprend toutes les caractéristiques de base. Un système compact où l'imprimante et le lecteur de cassette seront intégrés. Il ne possède pas de langage résident. A vous de le choisir. Mais vous devrez attendre quelques minutes pour le chargement. Un rapport qualité/prix honorable pour ce nouveau micro-ordinateur, 64 Kilo-octects de mémoire vive.

Mattel

Mattel abandonne la commercialisation de l'Aquarius pour des raisons de positionnement commercial. Mais tout n'est pas perdu car SIDEG va le diffuser en France. Souhaitons bonne chance à cet excellent produit.





Mattel

Mattel participe aussi à l'effort de guerre vidéo en sortant de nouvelles cassettes pour Intellevision.

Voici **Requin, Mission X, Burger time** et **Vectron,** mais aussi de nouvelles cassettes parlantes pour fonctionner avec le module Intellivoice : **Space spartans, Bomb squad** et **Solar sailor** après le célèbre **Bomber B 17.**

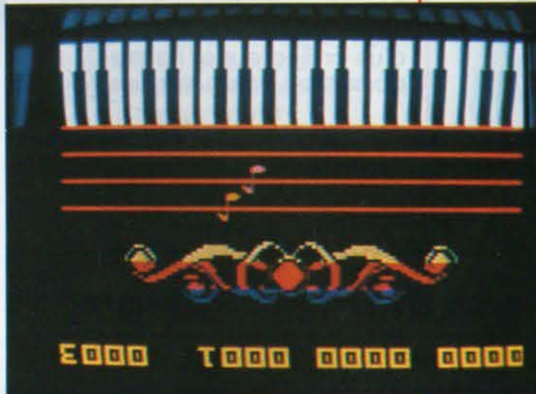
Pour l'extension micro-informatique, voici quelques nouvelles cassettes :

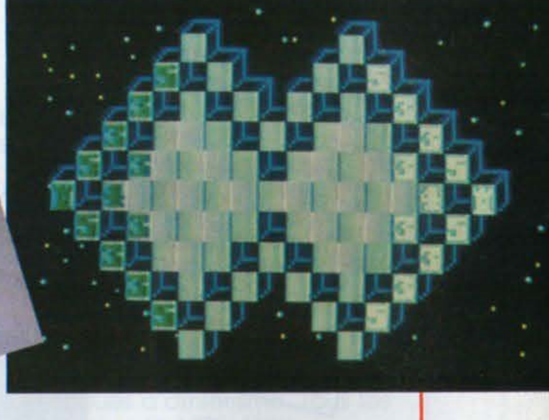
Scooby doo ou le chien perdu dans un terrible labyrinthe (350 Frs environ).

Mattel

Mind strike, en deux versions possible, **Mind strike** et **Speed Strike.** Il s'agit de détruire la tour de son partenaire tout en protégeant habilement la sienne (350 F environ).

Dans **Melody blaster,** enfin, on apprend la musique en s'amusant (350 F environ).





Le Laser 200

Le Laser fait son apparition sur le marché. Cette petite machine est appelée à remporter un vif succès pour une raison très simple, il s'agit d'une version améliorée du **Sinclair ZX 81** avec la couleur et le son. Son prix est très raisonnable puisqu'il est vendu à moins de 1 300 francs pour une capacité de mémoire vive de 4 kilos-octect.

C'est vraiment l'outil idéal pour découvrir le monde étrange et fascinant (pas moins !) de la programmation. Même débutant, vous pourrez réaliser des petits dessins grâce aux caractères semi-graphiques. Quant aux logiciels, les futurs utilisateurs seront heureux d'apprendre qu'ils ne coûtent que 69 F (un bon remède pour décourager le piratage). 70 % de ceux-ci sont des programmes de jeux et les nouveautés vont sortir à raison de 5 par semaine !

Mais il annonce aussi toute une nouvelle gamme de produits et notamment le Laser 2 001 sur lequel seront compatibles les jeux Atari et Coleco, et le Laser 3 000 entièrement compatible avec Apple.

Advision

Encore de nouvelles cassettes pour la fameuse petite console Home Arcade ! En particulier un **3D Attack** qui ressemble comme un frère au **Zaxxon** et donne l'illusion de la troisième dimension. Mais aussi deux cassettes d'initiation au basic, l'une décrivant l'organisation d'un ordinateur et l'autre possédant trois rubriques



(programmation basic, exemples et casse-têtes basic).

Un vrai jeu d'arcades chez soi. C'est ce que propose Advision avec un petit meuble qui intègre la console Home Vision et regroupe 15 jeux différents qu'on appelle sur l'écran par simple pression d'un doigt. D'autres cartouches peuvent être enfichées dans une prise prévue à cet effet. De quoi varier les plaisirs en meublant avantageusement son salon !



Texas joue résolument la carte des jeux éducatifs. Avec un succès certain et une originalité qui étonnera les plus blasés.

Wico

De nouvelles poignées pour vos consoles et vos micro-ordinateurs. Il y en a pour tous les goûts, et même pour les commandes de la console Mattel jusqu'ici condamnées aux disques. De 240 F à 500 F toute la gamme est couverte grâce à des adaptateurs. Le VCS Atari, la console Intellevision, l'Apple, l'Ibm PC, et bien d'autres profitent de cette ligne de produits.

Sound Box, c'est son nom. Amplifier les bruits des jeux pour les restituer comme dans l'hyper-espace et les trous noirs, c'est son rôle. Se croire vraiment en pleine bataille des étoiles grâce à ces sonorités plus vraies que nature, c'est notre plus grand plaisir.



Activision

Ça explose chez Activision pour 1984, avec des jeux de plus en plus perfectionnés pour le VCS Atari, mais aussi pour la console Intellevision et pour les Atari 400 et 800.

Avec **Enduro**, le joueur est lancé dans une course de voitures sauvages. Brouillard, neige, nuit, soleil éclatant, et courbes vertigineuses sont au rendez-vous. Le graphisme est fantastique.

Avec **Happy trails** (pour Intellevision), vous êtes un justicier qui traque les hors-la-loi et dans **River raid** (pour VCS Atari), vous livrez bataille au-dessus d'un fleuve contre des hélicoptères, des avions et des bateaux. A mi-chemin entre un jeu de labyrinthe et un jeu de réflexes, c'est plus qu'une réussite.

Dans **Robot tank,** les chars futuristes ont de quoi vous donner la chair de poule au milieu d'un environnement hostile (chaleur torride, pluies torrentielles, brouillard et neige).

Mais c'est avec **Beamrider** (pour Intellevision) qu'on atteint le sommet des effets spéciaux. Cette bataille des étoiles (en perspective) est plus vraie que nature.

Enfin **Keystone kapers** est une folle poursuite et **Decathlon** reconstitue les dix compétitions classiques d'athlétisme. Tous les deux pour le VCS Atari.

Signalons encore les **Kaboom** et **River raid** pour Atari 400/800, qui viennent de sortir.



Nouvelles cassettes

De nouvelles cassettes pour Coleco dans une collection de qualité mais jusqu'ici peu fournie. En premier lieu un **Poker/Black Jack** pour les dingues de Las Vegas, avec un croupier plus vrai que nature.

Un **Looping** dément dans lequel un avion survole une étrange contrée dont le ciel est truffé de montgolfières, de gouttes d'huile qui tombent, de monstres qui clignotent et de ballons qui rebondissent.

Pepper II doit se glisser dans un labyrinthe de fermetures à glissière et entouré des pièces à assembler les unesaux autres.

Dans **Space Fury** l'espace est de retour et votre chasseur est traqué par les redoutables patrouilleurs.

Après le célèbre Donkey Kong on ne pouvait s'empêcher de faire une suite. Voici **Donkey Kong Junior** qui doit délivrer son papa retenu prisonnier par Mario.

Avec **Space Panic**, vous êtes un astronaute aux prises avec des monstres de l'espace. Chauves-souris et scorpions sont aussi au rendez-vous.

D'autres titres alléchants sont déjà programmés pour 1984 : **Rocky, Tarzan, Time Pilot, Victory, Football, Subroc, Front line** et **Western** d'après les grands modèles des arcades. A vos consoles et un peu de patience...

Coleco

Nouvelles poignées

Les nouvelles poignées et le fameux Roller Controller qui étaient déjà disponibles aux États-Unis vont enfin être commercialisés en France. Au programme nouvelles sensations, confort et efficacité.

Coleco frappe très fort

Après la console vedette, **Zaxxon, les Schtroumpfs** et le module **Turbo** Coleco persistent et signent.

Pour aller de la console vers le micro-ordinateur sans rupture, Coleco proposera **l'Adam** dès le printemps prochain. Il s'agit d'un module d'extension qui se branche sur la console et la transforme en micro-ordinateur. Sans connaissance informatique de départ, l'utilisateur se familiarisera avec la





programmation, mais toujours dans un but de loisirs. **Adam** c'est le contraire de la micro-informatique rébarbative et pédante. D'ailleurs, non seulement il ne tournera pas le dos aux jeux, mais des cartouches nouvelles seront développées spécialement pour lui.

Il se compose d'une unité mémoire (mémoire vive de 64 K qui s'ajoute aux 16 K de la console), d'un clavier et d'une imprimante. Son prix aux États-Unis est de 600 dollars.

Le grand frère

En avant-première était présentée au **CES** de Chicago au mois de juin dernier le Spectravidéo **SV 328.** Sans joystick, avec un clavier professionnel et 48 Ko ROM, il s'annonce d'ores et déjà comme le successeur du **SV 318**, le brillant petit frère. Hélas, il n'est pas encore commercialisé.





Carrère

Carrère persiste et signe. Après le succès des premières cassettes Imagic et Telesys, voilà une moisson de nouveautés : une nouvelle collection de jeux vidéo portant la marque Carrère et toute une ligne de nouveaux produits : des logiciels (de jeu ou d'éducation) pour l'Apple II, le VIC 20, le Commodre 64, ou les Atari 400/600/800, adaptés des jeux américains bien connus des fanas, Sirius et Hayden.

Dans la gamme Imagic, les derniers nés ont des noms à faire rêver. En plus, ils sont très performants : **Tropical-trouble, Ice-trek, Safecracker, Novablast, White-water, Dracula, Swords-and-serpents** et **Dragonfire.**

Les jeux Carrère (9 cassettes au début) sont des jeux qui s'adressent aux jeunes enfants et tranchent résolument avec les batailles violentes. Si les thèmes restent parfois inspirés de guerres des étoiles, le son et les images sont moins agressifs. Et surtout certains thèmes proposés sont plus pacifiques. C'est le cas de **Gopher** où des taupes se lancent à l'assaut de votre plan de carottes que vous ne sauverez qu'au prix d'un rebouchage systématique des trous. Même esprit dans **Pic-Nic** où de méchants petits moustiques cherchent à dévorer votre repas.

Dans **Sneak'n-peek,** c'est le traditionnel jeu de cache-cache et dans **Infernal tower,** si on ne retrouve pas Steeve Mac Queen et Paul Newmann, il faut bel et bien sauver les rescapés de l'incendie répartis dans 9 tours de 9 étages chacune.

Cartouches, disquettes et cassettes sont à l'honneur avec la soixantaine de programmes proposés par Carrère pour vos micro-ordinateurs. A remarquer particulièrement **Snake-byte, Sargon II, Go, Space-eggs, Type-attack** et **Gorgon.**



MCC

Amplifier la mémoire de sa console Atari, voilà le rêve secret de milliers de fanatiques de jeux vidéo. C'est désormais possible avec le **Supercharger Starpath.**

Il se connecte sur la console comme une simple cassette de jeu. On le branche ensuite sur un lecteur de cassette audio. Et la dernière étape consiste à placer une cassette de jeux spéciale dans le lecteur de cassette.

MCC, importateur et distributeur, propose quatre nouvelles lignes de jeux compatibles avec le VCS Atari qui n'ont pas fini de vous étonner.

Starpath (13 cassettes, dont **Escape from the Mindmaster** en trois dimensions, **Phaser Patrol, Dragonstomper, Frogger** et **Rabbit Transit**). Elles sont utilisables avec le **Supercharger.**

Commavid (4 cassettes dont **Cake Walk** et **Room of Doom** ou « l'antichambre de la mort »).

Dynamics (4 cassettes dont **Jumping Jack** et **Laser Loop**).

Gakken (3 cassettes dont un très bon **Pooyan** qui a fait ses preuves dans les arcades).

Home Vision

Home Vision était inconnu, ou presque, jusqu'à ces dernières semaines. Mais pour une entrée fracassante, c'est une entrée fracassante !

D'abord une console tout à fait acceptable (la HVC 2.001) pouvant évoluer vers la micro avec clavier et mémoire ajoutés et 18 cassettes disponibles pour commencer. Mais aussi une ligne de 32 cassettes pour le VCS Atari, 10 pour la console Coleco et 15 pour le VIC 20 avec des graphismes très performants. C'est le premier événement.

Le second événement, c'est la sortie de quatre systèmes micro-informatiques, les **GEM 1 000, 2 000, 3 000** et **4 000,** respectivement proposés aux prix de 2 000, 3 000, 5 000 et 5 500 francs.

Le **Gem 3 000** sera présent dans les magasins dès Noël. Pour tous les modèles on trouvera des modules d'adaptation pour les cassettes Atari et Coleco.

En coffret cadeau pour moins de 400 F, les fanas de mini-jeux à cristaux liquides seront satisfaits puisqu'ils trouveront dans la boîte un jeu en version LCD et une cassette du même jeu en version vidéo.

Enfin, la véritable bombe de la société est le **Home vision reprogame,** un appareil qui permet à moins de 1 000 F de dupliquer un jeu vidéo. On entre une cassette par un bout et le module charge le programme. Dans la boîte, on trouve le **Repro Game,** une cartouche de copie, et un jeu. Ce n'est pas du piratage selon les responsables de Home Vision puisque pour dupliquer un second jeu il faut vider la cassette de copie du jeu précédent. C'est du piratage affirment plusieurs fabricants et distributeurs de cassettes de jeux vidéo. Un grand débat en perspective — des remous prévisibles...

Milton Bradley

Deux modules de tir très, très bons, pour moins de 400 F chacun, c'est ce que propose Milton Bradley pour le VCS Atari. Ils sont commercialisés sous la marque Module Power Arcade. Chaque module est livré avec une cassette de jeu.

Avec **Flight commander,** il faut évoluer dans un labyrinthe cosmique. On manœuvre son vaisseau grâce à des poignées situées de chaque côté du module. La commande de 360° est extrêmement maniable.

Avec **Cosmic commander,** on est détenteur d'une mitrailleuse qui arrose copieusement les avions, tanks et canons qui osent se présenter dans les environs. Le seul problème, c'est qu'ils ripostent ! A chaque tir le module s'éclaire avec l'écran. Ça décoiffe !

C'est la révolution dans les jeux vidéo avec le reconnaisseur de parole présenté en avant-première au **CES** de Chicago, puis au **MIJID** de Cannes. On peut commander les personnages sur l'écran sans toucher la moindre commande manuelle. Tout se fait par l'intermédiaire d'un micro. Joysticks, claviers et autres supports d'intervention sont relégués au musée des antiquités.

Base-Ball, Les Pinceaux et crayons, et **La Grenouille** sont les premiers jeux créés pour ce système. C'est fabuleux. Mais ils ne sont pas encore — mille fois hélas ? — commercialisés en France.

WITH VOICE RECOGNITION



Bambitronic

On annonce la mort des jeux à cristaux liquides depuis qu'ils sont apparus dans les vitrines des boutiques. Pourtant ils ne se sont jamais mieux portés. La raison de ce succès ? Un renouvellement constant sinon dans les thèmes, du moins dans les possibilités techniques, comme en témoigne la nouvelle ligne de jeux présentée par Bambitronic au **MIJID** en avant-première à nos reporters.

Popeye, Snoopy, Donkey-kong-junior et **Mario,** on connaît. Mais cette fois, c'est en couleur. L'effet est saisissant, on croirait tenir dans la main des lanternes magiques projetant de véritables dessins animés.

A signaler aussi un jeu de table à diodes luminescentes, **Sniper.**

Pour les professionnels ou les dingues de jeux vidéo, le **Vidéofixer** est un adaptateur multicassettes (8) qui évite à l'utilisateur de changer sans arrêt les cassettes pour passer d'un jeu à un autre.



Parker

Fidèle à son image de marque, Parker propose des nouveaux jeux inspirés des succès d'arcades ou bien des jeux jusqu'ici proposés sur la console VCS Atari, ces jeux vont être maintenant réalisés également pour les consoles Philips, Intellevision, Coleco et même pour les micro-ordinateurs Atari 400/800, Commodore Vic 20 et... IBM PC (un jeu d'échecs à vous couper le souffle).

On retrouve un **Q-Bert** plus dynamique que jamais sautant de cube en cube, et un **Popeye** qui n'en finit plus de gravir les marches des échelles et des poutres pour séduire l'inénarrable Olive, sa bien-aimée.

Il y a aussi **Tutankham** dans lequel les joueurs errent dans la tombe du roi Tut à la recherche d'un trésor fabuleux et **Astro-Chase** qui invite les héros en culottes courtes à défendre la Terre (un thème classique au graphisme très réussi).

Dans **Sky-skipper**, l'adresse est à l'honneur. Le joueur pilote un avion dans un labyrinthe (pas moins) pour sauver des animaux. C'est incongru, mais efficace, et pas toujours très facile.

Mais c'est dans la Guerre des Étoiles que Parker joue très fort. Après **Empire strikes back** et **Jedi arena,** voici les redoutables **Death-star-battle** et **Ewok-aventure.** Sueurs froides garanties.

Enfin, voilà le célèbre **Risk** adapté pour l'Atari 400/800. De quoi conquérir le Monde et trahir de belles alliances !

Liste de certains points de vente où vous pourrez vous procurer Milton Chess Computer

(liste au 1/08/83)

Librairie Montbaron, Bourg-en-Bresse • Doudoux Jouets, Soissons • Maison de la presse, Lurcy-les-Vis • Dupin Plessis, Élysée Jouets, Vichy • Boutique Jouets Toys, Cannes • Photo Poste, Menton • Galeries Benoît, Annonay • Carré Robert, Librairie-papeterie, Revin • Micropolis, Nain Jaune, Troyes • Château de l'Enfant, A l'Occitanie, Narbonne • Allemand 2, New Help, Ali Baba, Fanfan Jouets, Aix-en-Provence • Agnese Jouets, Marseille • Bébé Roi, Salon-de-Provence • Bazar Tarasconnais, Tarascon • Fanfan, Vitrolles • Geslin, Colombine Domino, Caen • Catherine M, Trouville/Mer • Farandole, Angoulême • Bazar Hôtel de Ville, St-Amand-Montrond • Mercredi, Bourges • Esterle Jouets, Tulle • Le Renouveau, Lannion • Paradis de l'Enfant, Guincamp • Le Nain Jaune, Perpignan • Hall Voiture Enfants, Camponovo, Klentzi, Saponaire, Besançon • Charpy, Jouetland, Montbéliard • Jeunes Années, Pontarlier • Rappez et Bernard, Pierrelatte • Rivoire Maurice, Romans • Pomme, Évreux • Coffre à Jouets, Chartres • Porte-Bonheur, Dreux • Société Jem, Quimper • Bazar Hôtel de Ville, Nimes • Boîte à Jouets, Lestrohan Roger, Liebard, Midica, Hobby Flash, Toulouse • La Récréation, L'Union • École Buissonnière, Bordeaux • Joujouville, Béziers • Escourrou, Maison du Jouet, Montpellier • Materna, Rennes • Moulin Belge, Châteauroux • La Fauvette, Tours • Grand Bazar, Bourgoin • Measson, Roussillon • Brenet, Jouets Sélect, Marque Maillard Librairie, Lons-le-Saunier • Arlequin, Dax • Paradis des Enfants, Blois • Jouets Sport, Chazelle/Lyon • Librairie du Forez, Montbrison • Bureau Jouets, Phi Phi, Roanne • Au Passe-Temps, St-Chamond • Au Tapis Vert, Toujeux, Inter Bureau, St-Étienne • Graffi Bazar, Brioude • Hexagone, Le Puy • Au Nain Jaune, La Baule • Nounouche, Nantes • Multilud, St-Nazaire • Eureka, Orléans • Prénatal, Pithiviers • Kalinou, Libos • Yoyo, Librairie Richer, Angers • Au Petit Paris, Avranches • Clinique des Poupées, Cherbourg • Actuel Loisirs, Saint-Lô • Big Bazar, Châlons-sur-Marne • Galeries de l'Étape, Librairie Michaud, Reims • Tout pour l'Enfant, St-Dizier • Chris Boutique, Laval • Tout pour l'Enfant, Lunéville • Voiture d'Enfants, Nancy • Au Petit Quinquin, Piennes • Le Marigny, Tomblaine • Tanguy, Pontivy • Paradis des Enfants, Lorient • Guir Paul, Forbach • La Maison de l'Enfant, Metz • Brisoux, Armentières • Aux Beaux Jouets, Bébé Choyé, Cambrai • Maison de la Presse, Douai • Royaume des Jouets, Faches-Thumesnil • Récréation, Roubaix • Debienne, St-Amand-les-Eaux • Socoval, Valenciennes • Au Lutin bleu, Creil • Debresie J.-Marie, Noyon • Ludica, Monde de l'enfant, Arras • Bonini, Béthune • La Tour du Jouet, New Baby, Calais • Beaux Jouets, Lens • Enfant 2000, Nœux-les-Mines • Le Petit Navire, Farandole, Nain Jaune, Clermont-Ferrand • Bidules Card Shop, Lempdes • Librairie Grenier, Pau • Graff Bazar, Sélestat • Wery Jouets Sports, Strasbourg • Kerm, Colmar • Éts Ber, Schwab, Mulhouse • Comptoir Decinois, Decines • Galeries Demangel, Givors • Salon de Bébé, Lyon-la-Duchère • Nain Jaune, Fée des Jouets, Lyon • Bazar Lyonnais, Neuville-sur-Saône • Boutique Bleu Rose, Oullins • Béliard, Tassin-la-Demi-Lune • Titan Toy, St-Priest • Barnaud Bazar, Vive le Jouet, Villefranche-s/Saône • Galeries Modernes, Gray • Galeries Luxoviennes, Luxeuil-les-Bains • Ferraris Sports, Vesoul • Les Jeunes Années, Chalon-s-Saône • Maison du Jouet, Le Creusot • Jeune France, Libeer Modéliste, Mâcon • Pinocchio, Gai Lutin, Annecy • Galerie Annemassienne, Annemasse • L'Ourson, Évian • Bécassine, Megève • Buggy's 2000, Sallanches • Bricoleur, Galeries Printemps, Thonon-les-Bains • Forum des Halles Games, Vidéo Shop, Thénésis, Oiseau de paradis, Jeu Électronique, Jouer, Vero Onze, Futur, Arlequin, Electro Vidéo, Paris • Spédijo, Bolbec • Maison de l'Enfant, Elbeuf • Coin du Jouet, Godin Pierre, Le Havre • Baby Joujou, Jouets Shop, Rouen • Cinéma Vidéo Club, Dammartin-en-Goële • Terracher, Fontainebleau • Miot, Lizy-sur-Ourcq • Marelle, Société Le Bazar, Versailles • Aladin, Abbeville • Aux Doux Rêves, Magasin Jaune, Amiens • La Diablerie, Albi • Grand Magasin Novelty, Castres • Au Lutin, St-Raphaël • Mouette Rose, St-Tropez • Lib. Pap. Du Claret, Au Nain d'Azur, Toulon • Grandes Galeries, Fontenay-le-Comte • Ricochet, Limoges • Dufloux, Auxerre • Jivaros modèle, Sens • La Fée des Poupées, Belfort • Photo Foc, Montgeron • À Vous de jouer, Massy • Puériculture Jouets, Savigny-sur-Orge • Jardin d'Enfant, Malakoff • Ours Martin, Boulogne-s/Seine • Maquettes Nouvelles, Montreuil • Jocata, Les Lilas • Nord Distribution, Aulnay-sous-Bois • Magret, St-Denis • Philippe et Patricia, Le Raincy • Paradis des Enfants, Vincennes • Jouet Modèle Réduit, Vitry • Duprat, Maisons-Alfort • Vidéo électronique, Lyon • Fnac Lyon • Fnac Marseille • Fnac Grenoble • Fnac Nice • Fnac Annecy.


HAAHHH...
IL A BOUGÉ !!!



La Petite Panda 4 x 4 qui Monte, qui Monte, qui Monte...

Là où une voiture normale peine, cale ou patine, la Panda 4 x 4 passe haut la main.

Et ce n'est pas une image !

Un seul geste, de bas en haut, même en roulant, et votre petite Panda traction avant se transforme en vaillante 4 roues motrices.

① Traction avant.
② 4 roues motrices.

Simple ! Simple comme bonjour ! Simple comme la Panda !

Après les Panda 34 et 45, les Super et Toit Ouvrant, vous pensiez sans doute que Fiat avait épuisé toutes ses malices ?

Faux !

La Panda est une petite bête qui n'arrête pas de grimper !

M.A.O.

Fiat Panda
Les Voitures à Malices.

Moteur de 965 cc (6 CV), boîte 5 vitesses. Transmission Steyr-Puch aux roues arrière (témoin d'enclenchement). Pneus spéciaux. Deux rétroviseurs extérieurs réglables de l'intérieur. Lunette arrière dégivrante avec essuie-lave-glace. Pare-brise feuilleté, glaces athermiques. Peinture métal et toit ouvrant en option. Homologation version commerciale (TVA récupérable).



FIAT